

# Peli vuorovaikutuksen tukena

Lautapelin suunnittelu vaikeasti kehitysvammaisten aikuisten päivätoimintaan

Kati Saastamoinen  
Otto Tuovinen

Opinnäytetyö  
Joulukuu 2015

Sosiaalialan koulutusohjelma  
Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala



JYVÄSKYLÄN AMMATTIKORKEAKOULU  
JAMK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Tekijä(t) Saastamoinen, Kati Tuovinen, Otto	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä 16.11.2015
	Sivumäärä	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisulupa myönnetty: x
Työn nimi <b>Peli vuorovaikutuksen tukena</b> Lautapelin suunnittelu vaikeasti kehitysvammaisten aikuisten päivätoimintaan		
Tutkinto-ohjelma Sosiaalialan koulutusohjelma		
Työn ohjaaja(t) Sanna Häkkinen, Raija Lundahl		
Toimeksiantaja(t) Jyväskylän kaupunki		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi eräs Jyväskylän kaupungin vammaispalveluiden päivätoimintayksikkö. Tehtävänä oli suunnitella peli päivätoimintayksikön käyttöön. Opinnäytetyön tavoitteena oli edistää ja tukea asiakkaiden vuorovaikutustaitoja sekä aikaan ja paikkaan orientoitumista.</p> <p>Tavoitteiden ohjaamina suunniteltiin lautapeli. Idea lautapelistä syntyi teorian tiedon, ohjaajien toiveiden, päivätoiminnoissa tehtyjen havaintojen sekä ammatillisen osaamisen pohjalta. Havainnoinnin jälkeen pelistä tehtiin kolme luonnosta, joista kaksi esiteltiin toimeksiantajalle. Näistä kahdesta luonnoksesta valittiin yksi, jonka pohjalta suunniteltiin peliin tarkempi luonnos pelilaudasta, säännöt, kysymykset, noppa ja pelinappulat. Luotiin testitalanne pelin toimivuuden havainnoimiseksi. Lopuksi saimme palautetta toimeksiantajalta.</p> <p>Toimeksiantajan mukaan peli on mielenkiintoinen ja juuri ryhmälle sopiva. Palautteen mukaan peli kokonaisuudessaan vaikuttaa tukevan asiakkaiden kommunikaatiota, yhteistyötaitoja ja tarjoaa mielekästä tekemistä. Peli edistää ja tukee vuorovaikutustaitoja sekä paikka ja aika orientaatiota. Peli on toimiva kokonaisuus, joka voidaan toteuttaa ja ottaa käyttöön toimeksiantajan päivätoimintayksikössä. Peli soveltuu käytettäväksi myös muissa vastaavissa yksiköissä.</p>		
Avainsanat ( <a href="#">asiasanat</a> ) Kehitysvammaisuus, toimintakyky, vuorovaikutus, päivätoiminta, pelaaminen, peli		
Muut tiedot		

Author(s) Saastamoinen, Kati Tuovinen, Otto	Type of publication Bachelor's thesis	Date 16.11.2015
	Number of pages	Language of publication: Finnish
		Permission for web publication: x
Title of publication <b>Game supporting interaction</b> Designing a board game for severely mentally disabled adults in daytime activities		
Degree programme Social Services		
Supervisor(s) Sanna Häkkinen, Raija Lundahl		
Assigned by City of Jyväskylä		
Description <p>This thesis was assigned by one disability services daytime activity center of the city of Jyväskylä. Task was to design a game to be used in the daytime activity center. Goal of the thesis was to promote and to support clients' interaction and time and place orientation.</p> <p>Guided by the goals, a board game was designed. Idea of the board game was formed based on theory, wishes of the counselors, observing daytime activities and professional knowledge. There were three sketches made after observation. Two was represented to counselors. From these two sketches one was chosen. Based on that sketch a more accurate design of the game board, rules, questions, dice and pawns were designed. Test situation was created to assess games functionality. Finally feedback was received.</p> <p>Counselors think that the game is interesting and fits for the group. In feedback they mentioned that the game in whole seems to support clients' communicational skills, co-operation skills and offers joyful moments. The game promotes and supports interaction as well as time and place orientation. The game is functional concept which can be implemented and used in the daytime activity center. Game can also be used in other similar units.</p>		
Keywords ( <a href="#">subjects</a> ) Developmental disability, ability to function, interaction, daytime activity, playing, game		
Miscellaneous		

# Sisältö

<b>1</b>	<b>Johdanto.....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Kehitysvammaisuus .....</b>	<b>4</b>
2.1	Kehitysvammaisuuden määritelmä.....	4
2.2	Vaikea kehitysvamma .....	5
2.3	Aikuiset kehitysvammaiset .....	6
<b>3</b>	<b>Toimintakyky .....</b>	<b>7</b>
3.1	Toimintakyky ja sen arviointi.....	7
3.2	Aika- ja paikkaorientaatio.....	9
<b>4</b>	<b>Vuorovaikutus .....</b>	<b>11</b>
<b>5</b>	<b>Päivätoiminta .....</b>	<b>14</b>
<b>6</b>	<b>Pelaaminen ja sen hyödyt vammaistyössä .....</b>	<b>16</b>
6.1	Pelaaminen .....	16
6.2	Pelaamisen hyödyt vammaistyössä.....	18
<b>7</b>	<b>Esteettömyys .....</b>	<b>19</b>
7.1	Esteettömyyden osa-alueet.....	19
7.2	Kommunikoinnin ja kuvien esteettömyys .....	20
<b>8</b>	<b>Lautapelin suunnittelu .....</b>	<b>22</b>
8.1	Pelin kulku ja säännöt.....	22
8.2	Pelin tavoitteet .....	24
8.3	Taustatyö .....	25
8.4	Pelin suunnittelu.....	26
8.5	Pelin testaus.....	28
<b>9</b>	<b>Pelin ja prosessin arviointi .....</b>	<b>30</b>
9.1	Pelin arviointi .....	30
9.1.1	Pelin konsepti .....	31
9.1.2	Pelin ulkoasu .....	31
9.1.3	Noppa ja pelimerkit.....	32

9.1.4 Kysymykset.....	33
9.2 Suunnitteluprosessin arviointi.....	34
9.2.1 Projektin rajausta .....	34
9.2.2 Prosessin analysointi .....	34
9.2.3 Uudelleen määrittely.....	35
9.2.4 Pilotointi ja parantelu.....	36
9.3 Palaute .....	36
<b>10 Pohdinta .....</b>	<b>38</b>
10.1 Johtopäätökset .....	38
10.2 Jatkokehittämisehdotukset .....	39
10.3 Työn eettisyys .....	40
<b>Lähteet .....</b>	<b>41</b>
<b>Liitteet .....</b>	<b>44</b>
Liite 1. Pelin kysymykset.....	44

## Taulukot

Taulukko 1. Pelin testauksen havainnointi ja palaute .....	28
--	----

## Kuviot

Kuvio 1. Kehitysvammaisuuden teoreettinen malli .....	9
Kuvio 2. Pelin vuorovaikutuksellisuus.....	17
Kuvio 3. Pelilaudan testiversio.....	23

# 1 Johdanto

Kehitysvammaisten päivätoiminnassa käytetään erilaisia menetelmiä ja välineitä kun työskennellään asiakkaiden ja yksikön tavoitteiden mukaisesti. Pelejä käytetään yhtenä yksikön työvälineistä. Pelit luovat mahdollisuuksia moneen. Sen lisäksi että pelien avulla voidaan luoda yhteisiä tuokioita, niillä voidaan edistää asetettuja tavoitteita, esimerkiksi asiakkaiden vuorovaikutustaitoja.

Opinnäytetyömme kohderyhmänä ovat vaikeasti kehitysvammaiset asiakkaat. Työn toimeksiantajana toimii eräs Jyväskyläläinen päivätoimintakeskus, jossa toinen meistä on suorittanut opintoihin liittyvän harjoittelun. Päivätoimintakeskuksen ryhmässä on kaksi ohjaajaa sekä kymmenen asiakasta, jotka käyvät päivätoiminnoissa 1-4 kertaa viikossa. Päivätoimintakeskuksessa järjestetään kuntouttavaa toimintaa, jolla pyritään ylläpitämään ja parantamaan asiakkaiden toimintakykyä. Toimintaa ovat esimerkiksi ruuanlaitto, pelaaminen ja käsityöt.

Toimeksiantaja toivoi meiltä jonkinlaista peliä, joka olisi suunnattu heidän vaikeasti kehitysvammaisille asiakkailleen. Useimmat yksikössä käytössä olevista peleistä ovat lapsille suunnattuja, motorisesti haastavia tai tavoitteiltaan sopimattomia kyseiselle asiakasryhmälle. Valitsimme tämän aiheen, koska tiesimme sillä olevan merkitystä ja käyttöä kyseisessä toimintayksikössä. Tutkimustietoa kehitysvammaisten aikuisten pelaamisesta löytyi melkein olemattomasti, joten koimme aiheen tärkeänä myös siksi.

Opinnäytetyön tuotoksena suunniteltiin siis peli. Päätimme tehdä lautapelin, koska se mielestämme soveltui parhaiten vaikeasti kehitysvammaisille ja se sopi omaan osaamiseemme parhaiten. Peli oli aluksi tarkoitus suunnitella ja toteuttaa, mutta rahoituksen puuttuessa opinnäytetyö rajautui pelin suunnitteluun.

Pelin päätavoitteiksi muodostuivat asiakkaiden vuorovaikutustaitojen tukeminen ja edistäminen. Sen tavoitteena on myös tukea paikkaan ja aikaan orientoitumista. Näihin tavoitteisiin päädyttiin pelitilanteiden havainnoinnin ja ohjaajien toiveiden kautta.

## 2 Kehitysvammaisuus

### 2.1 Kehitysvammaisuuden määritelmä

Kehitysvammaisilla henkilöillä vammaisuus näyttäytyy hyvin yksilöllisesti, ja sen vaikutukset voivat näkyä elämän eri osa-alueilla (Malm, Matero, Repo & Talvela 2006, 165). Kehitysvammaisuutta ja sen määrittelyä voikin lähestyä useista eri tulokulmista. Laissa kehitysvammaisten erityishuollosta kehitysvammaiseksi määritellään ihminen, jonka ”kehitys tai henkinen toiminta on estynyt tai häiriintynyt synnynnäisen tai kehitysiässä saadun sairauden, vian tai vamman vuoksi ja joka ei muun lain nojalla voi saada tarvitsemiaan palveluita” (L 23.6.1977/519).

AAMR:n (the American Association for Mentally Retarded) määritelmä korostaa kehitysvammaisuuden yhteyttä toimintakykyyn. Määritelmässä kehitysvammaisen henkilön keskimääräistä matalampi älyllinen toimintakyky näyttäytyy yhdessä rajoitteina joillain itsenäisen elämän osa-alueilla. Vammaisuuden tulee ilmetä ennen 18 ikävuotta. Määritelmässä korostuu toimintakyvyn ja ympäristön yhteys, jolloin kehitysvammaa ei kuvaa pelkästään sen tuomat rajoitteet, vaan myös ympäristön kyky vastata näihin haasteisiin. (Malm ym. 2006, 165–166.)

Suomessakin käytössä olevan maailman terveysjärjestön WHO:n (World Health Organization) ICD-10 tautiluokituksessa puhutaan älyllisestä kehitysvammasta. Älyl-

liseksi kehitysvammaksi määritellään tila, jossa kehitysiän yleiseen älykkyyteen liittyvät taidot ovat kehittyneet heikosti. Älylliseen kehitysvammaan voi liittyä myös muita samasta syystä johtuvia vammoja, kehityshäiriöitä tai sairauksia. Kehitysvammaan liksä henkilöllä voi olla esimerkiksi puhe- tai liikuntavamma, mielenterveyden häiriöitä tai haastavaa käytöstä voi esiintyä. (Kaski, Manninen & Pihko 2012, 16–17.)

## 2.2 Vaikea kehitysvamma

Älyllinen kehitysvamma voidaan WHO:n ICD-10 luokituksen mukaan jaotella vaikeusasteen mukaan lieväksi, keskivaikeaksi, vaikeaksi tai syväksi. Arvioon kehitysvammaisuuden asteesta vaikuttaa lääkärin arvio henkilön tilasta. Arvion tukena voidaan käyttää erilaisia toimintakykyä tai sen osa-alueita mittaavia menetelmiä. Vaikka vaikeusastetta mitataan yksilön suoriutumisen mukaan, ei sen perusteella voida tehdä suoria päätelmiä siitä, miten henkilö selviytyy elämän eri osa-alueilla, sillä ympäristön olosuhteilla on tähän suuri vaikutus. (Kaski ym. 2012, 17–18.)

Vaikeasti älyllisesti kehitysvammaisella ihmisellä ohjauksen tarve on jatkuvaa ja henkilö tarvitsee vahvaa tukea asumisessa, opiskelussa tai työssä. WHO:n ICD-10 tautiluokituksessa vaikeasti kehitysvammaisen henkilön älykkyydosamäärä on 35–49. Luokitukseen vaikeasta kehitysvammasta vaikuttaa myös henkilön käyttäytyminen. (Kaski ym. 2012, 20–21.)

Vaikeasti kehitysvammaisilla henkilöillä tuttujen tilanteiden, tapahtumien järjestyksen ja syysuhteiden jäsentäminen yleensä onnistuu. Useat heistä osaavat tuottaa puhetta varsinkin tutuille ihmisille ymmärrettävästi. Kommunikoinnin tukena vaikeasti kehitysvammaisen henkilön kanssa voidaan käyttää esimerkiksi kuvia, viittomia tai eleitä. (Malm ym. 2006, 193.)



## 2.3 Aikuiset kehitysvammaiset

Psykologi Erik H. Eriksson on esitellyt mallin ihmisen elämänkaaresta ja kehittymisestä, eli psykososiaalisten kriisien teorian. Erikssonin mukaan ihminen kohtaa elämänsä aikana kahdeksan kehityskriisiä, joista selvitäkseen hänen on ratkaistava ikätasoon kuuluvat kehitystehtävät. Edeltävän kehityskriisin ratkaiseminen auttaa seuraavan vaiheen ratkaisussa. Aikuistumiseen ja aikuiseen elämään liittyviä tehtäviä ovat varhaisaikuisuuden, keski-ikä ja vanhuuden kehityskriisit. (Kronqvist & Pulkinen 2007, 52–53.)

Varhaisaikuisuuteen liittyy läheisyyden ja itsenäisyyden kriisi, eli ihmisen on löydettävä tasapaino itsenäisyytensä ja läheisten, pysyvien ihmissuhteiden välillä. Keski-ikässä ihmisen tulee selvittää luovuuden ja lamaantumisen kriisi, jossa omaa elämäkokemusta ja tuotteliaisuutta halutaan antaa muiden käyttöön, ja itsestä halutaan jättää maailmaan jotain pysyvää. Vanhuuden kehitystehtävänä on oman elämän ja elämänhistorian, ja toisaalta sen rajallisuuden hyväksyminen. (Kronqvist & Pulkinen 2007, 206–208, 254.)

Kun puhutaan kehitysvammaisista aikuisista, on annettussa tuessa ja odotuksissa huomioitava henkilön ikätaso, ja kohdeltava häntä sen mukaan. Aikuistumiseen liittyvään itsenäisyyden lisääntymiseen liittyen on kehitysvammaisen henkilön kohdalla hyvä huomata, ettei avun tarve ja itsenäisyys ole toisiaan poissulkevia asioita. Aikuistuessaa ihmisen vastuu ja päätösvalta itsestään ja toiminnastaan kasvaa. (Malm ym. 401–402.)

Irtaantuminen lapsuuden perheestä on yksi aikuisuuteen tuoma muutos. Kehitysvammaisten ja etenkin vaikeasti kehitysvammaisten ihmisten kohdalla omassa kodissa eläminen on usein tuettua asumista esimerkiksi ryhmäkodissa. Kehitysvammaisella ihmisellä itsenäiseen asumiseen liittyviä tuettavia taitoja voivat olla esimerkiksi

siisteydestä huolehtiminen, yhteiselo muiden kanssa, kodissa liikkuminen tai riittävästä ravinnon saannista huolehtiminen. (Kaski ym. 2012, 202–203.) Koska joidenkin kohdalla kodin ulkopuoliset aktiviteetit voivat olla vähäisiä, korostuu tarkoituksenmukaisen asumismuodon löytäminen (Malm ym. 2006, 18).

Aikaisemmin oli tavanomaista, että kehitysvammainen henkilö asui vielä aikuisiässä lapsuudenkodissaan. Käsitykset kehitysvammaisista ovat muuttuneet kohti heidän näkemistään itsenäistyvinä aikuisina. Myös omaisten palvelutietoisuus ja toisaalta palveluiden laatu ja määrä ovat samalla kasvaneet. (Nyman 2015.)

Vapaa-ajan vietto kuuluu aikuisen elämään. Kehitysvammaisen henkilön kohdalla sopivien vapaa-ajan vieton keinojen löytäminen voi vaatia tukea, sillä yksin tällaisen toiminnan löytäminen tai siihen osallistuminen voi olla vaikeaa. Aikuisten kehitysvammaisten arkeen kuuluu usein myös työ- tai päivätoiminnassa käyminen. Kodin ulkopuolella tapahtuva mielekäs toiminta luo uusia kokemuksia ja ihmissuhteita ja tuo näin sisältöä elämään. Toiminnan kautta henkilö pääsee tuomaan esiin vahvuuksiaan ja toteuttamaan itseään. (Kaski ym. 2012, 205–207.)

## 3 Toimintakyky

### 3.1 Toimintakyky ja sen arviointi

Launiainen on pyrkinyt huomioimaan ihmisen biopsykososiaalisena kokonaisuutena määritellesään toimintakykyä. Hänen mukaansa toimintakyky on "selviytymistä päivittäisen elämän asettamista tehtävistä". Toimintakyvyn luotettavaan arviointiin on syytä suhtautua kriittisesti, sillä toimintakykyyn kuuluvien käsitteiden määrittely on todella hankalaa ja ihmisen sisäisen maailman kuvaamista numeerisesti voidaan pitää jopa mahdottomana tehtävänä. Toimintakyvyn arviointiin on kuitenkin kehitelty

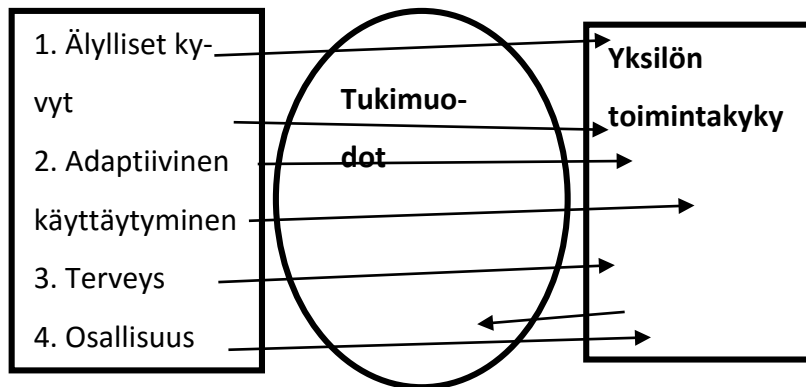
useita erilaisia menetelmiä, joiden pohjalta voidaan suunnitella esimerkiksi kuntoutus- tai tukimuotoja. Menetelmille yhteisenä piirteenä voidaan pitää niiden pyrkimystä ottaa laajasti huomioon ihmisen elämän eri osa-alueet toimintakyvyn arvioinnissa. (Talo, 2001. 15-17, 20.)

WHO on kehittänyt ICF (International Classification of Functioning) luokituksen eli Kansainvälisen toimintakyvyn, toimintarajoitteiden ja terveyden luokituksen kuvaamaan toimintakykyä ja sen rajoitteita. Luokituksessa toimintakyky nähdään laajasti tarkoittamaan ruumiillisia toimintoja, yksilön toiminnallisuutta sekä osallisuutta omassa elinympäristössä. (Lampinen 2007, 33.)

Luokituksen mukaan toimintakyky ei siis ole vain yksilön omiin kykyihin ja taitoihin perustuvaa, vaan toimintakyvyn määrittää yksilö ja hänen elinympäristönsä yhdessä. Esimerkiksi rajallisia kommunikointitaitoja ei voida nähdä toimintakyvyn puutteina, jos kommunikoinnin haasteisiin osataan vastata oikein.

Toimintakyvyn laaja-alaisen arvioinnin tueksi on kehitetty biopsykososiaalinen, moniulotteinen BPSDC-malli (Biopsykosocial Dimensional Classification). Toimintakykyä arvioidaan samanaikaisesti ja erottamattomasti fyysisenä, psyykkisenä ja sosiaalisena. Mallin mukaisia arviointialueita ovat fyysinen terveys, mielenterveys, elämäntilanne, fyysinen kunto, stressin hallinta, sosiaalinen tuki, sekä fyysiset, psyykkiset ja sosiaaliset edellytykset suoriutua roolitehtävistä työssä ja vapaa-aikana. Arvioinnin tuloksena voidaan hahmottaa henkilön voimavarat ja mahdolliset kuntoutuksen tarpeet. (Malm ym. 2006, 58.)

AAIDD (American Association of and Developmental Disabilities) on havainnollistanut kuviolla (Kts. Kuvio 1) kehitysvammaisuuden teoreettista mallia. Mallissa huomioidaan tukimuotojen ja yksilön toimintakyvyn molemminpuolinen suhde. Kuviossa on esitelty toimintakyvyn kokonaisuuteen vaikuttavia tekijöitä. (Äikäs 2012, 14.)



Kuvio 1. Kehitysvammaisuuden teoreettinen malli. (Äikäs 2012, 14.)

Kuviossa vasemmanpuoleisessa laatikossa on eritelty henkilön toimintakykyyn vaikuttavia osa-alueita. Kuviossa tukimuodoilla tarkoitetaan sellaisia menettelyjä, joilla pyritään vaikuttamaan edistävästi henkilön toimintakykyyn. Tukimuodot vaikuttavat toimintakykyyn, ja toisaalta tukimuotoja suunnitellaan henkilön toimintakyvyn perusteella. (Äikäs 2012, 14.)

### 3.2 Aika- ja paikkaorientaatio

Ajantajuun kuuluu käsitys kellonajoista, päivistä, kuukausista ja vuosista. Lisäksi ajantajuun liittyy ymmärrys aikaa ilmaisevista käsitteistä, kuten tulevasta tai menneestä puhuminen. Tapahtumien sijoittaminen aikakontekstiin on osa ajantajua. Lisääntynyt käsitys ajasta rikastuttaa myös henkilön todellisuuskäsitystä. (Malm ym. 2006, 177.)

Paikkaorientoitumiseen liittyy käsitys paikkaa ilmaisevista käsitteistä, kuten *täällä* tai *tuolla*. Tilantaju auttaa myös löytämään halutun paikan ja tunnistamaan tuttuja paikkoja. Tilantaju antaa valmiudet hankkia ja käsitellä tietoa ympäristöstä, myös sellaisista paikoista, jossa ei ole itse ollut. (Malm ym. 2006, 177.)

Paikkaorientaatioon liittyy läheisesti avaruudellisen hahmottamisen taidot, eli spatioaaliset taidot. Tähän kuuluu esimerkiksi syvyyden ja kolmiulotteisuuden hahmottaminen, joiden avulla voidaan havaita esimerkiksi kuinka kaukana tai missä suunnassa kohde on. Spatiaalisten taitojen avulla havainnoidaan tilaa suhteessa itseemme. (Aivoverenkiertohäiriö potilaan ohjaus 2015.)

Gunnar Kylén (1989) puhuu ajan- ja paikantajusta osana todellisuuskäsitystä. Kylénin mukaan todellisuuskäsitys syntyy, kun ihminen tekee ymmärryksensä mukaisia aistihavaintoja ympäristöstään. Hänen mukaansa kehitysvammaisilla henkilöillä vammaisuus näyttäytyy nimenomaan ymmärryksessä. Kylénin mukaan kehitysvammaisen ihmisen todellisuuskäsitys on konkreettisempi ja yksinkertaistetumpi kuin muiden ihmisten. Kehitysvamman asteita on kuvattu eriasteisten todellisuuskäsitysten mukaan on A-, B- ja C-luokkaan, joista A kuvaa vaikeinta kehitysvamman astetta. (Malm ym. 2006, 177.)

On huomioitava, että vaikka Kylénin teoriaa on esitetty laajasti, on se luotu yli 25-vuotta sitten. Tänä aikana tietoa kehitysvammaisuudesta on tullut runsaasti ja karkea jaottelu luokkiin sopii mielestämme huonosti nykyiseen yksilöllisyyttä korostavaan ajatteluun. Mallia voidaan pitää kuitenkin suuntaa-antavana kehyksenä, ja sen käyttö on tässä perusteltua, sillä siinä kuvataan ajan- ja paikan hahmottamisen haasteita ja valmiuksia jäsennellysti.

A-tasolla olevan henkilön kokemusmaailmassa korostuu tämä hetki ja parhaillaan tapahtuvat asiat. Hän voi ymmärtää syy-seuraussuhteita ja asettaa odotuksia siitä, mitä tulee tapahtumaan. Henkilön maailmankuvan kuva rakentuu suhteessa aikaisempiin tapahtumiin. Hän tunnistaa ympäristöstään tuttuja esineitä ja ihmisiä ja yhdistää heitä aiempiin aistikokemuksiin. Hän ilmaisee itseään harvoin puheella, mutta osoittaa tahtoa ja tunnetiloja luonnollisilla reaktioilla, kuten itkulla tai naurulla. Ajattelu voi olla intuitiivista, joten asioiden tuttuus ja toistuvuus tukevat arjessa toimimista.

Toistettuna asiat voivat saada käsitteellisempiäkin merkityksiä, esimerkiksi lusikka voi saada symbolisen merkityksen: syödä. (Mårtensson 2000, 18.)

B-tasolla oleva henkilö pystyy käsittämään erillisiä tapahtumia kokonaisuutena. Henkilöllä ajan perspektiivi on kehittynyt niin, että hän ymmärtää aikaa ilmaisevia käsitteitä, kuten *huomenna*, *nyt*, tai *tänään*. Vaikka henkilö ei pystyisi sanomaan milloin jokin asia on tapahtunut, voi hän hahmottaa viikon kulun ja tietää toistuvien tapahtumien ajankohdan. Henkilön on vaikeaa ymmärtää asioita toisen näkökulmasta. Henkilö osaa ilmaista itseään sanallisesti ja ymmärtää käsitteellistäkin puhetta. (Mårtensson 2000, 19.)

C-tasolla oleva henkilö käsittää aikaa ilmaisevia käsitteitä ja osaa paikantaa tapahtumien ajankohdan. Henkilö osaa kategorisoida asioita ja ymmärtää myös muiden kokemuksiä irrallaan omistaan. Hän voi myös ymmärtää aikaan liittyviä asioita toisen ihmisen näkökulmasta. Hän pysty hahmottamaan, että on paikkoja ja tiloja joissa hän ei itse ole käynyt. Kuitenkin abstraktit käsitteet tai vaihtoehtoisten toimintamallien keksiminen voi olla haastavaa. Rutiinit voivat toimia apuna tapahtumien ennustamisessa, mutta hän pystyy myös mukautumaan muutoksiin ja yllättäviin tilanteisiin. (Mårtensson 2000, 19-20.)

## 4 Vuorovaikutus

Vuorovaikutuksessa oleminen on jokaiselle ihmiselle kuuluva tarve. Ihmisen käsitys itsestään ja olemassaolostaan perustuu vuorovaikutukseen ympäristön kanssa. Vuorovaikutuksesta voidaan erottaa tietoinen vuorovaikutus, eli viestintä. Viestimällä ihminen yrittää tavoittaa toisen ihmisen ymmärtämään hänen ajatuksiaan, tunteitaan ja tarpeitaan. Viestintä on myös vastavuoroista, eli myös toisten viestejä tulkitaan ja

pyritään ymmärtämään. Viestinnän keinot voidaan jakaa kielelliseen ja ei-kielelliseen viestintään. (Launonen 2007, 6-7.)

Kielellisiä keinoja ovat esimerkiksi puhe ja kirjoitus. Puheen lisäksi ei-kielellinen ilmaisu on yhtäaikaaisesti läsnä, esimerkiksi ilmeet ja eleet, sekä äänenpainot voivat muokata viestiä. Puhumisen tukena tai sen sijasta voidaan käyttää muita viestinnän keinoja, esimerkiksi kuvia tai viittomia. Jos henkilö ei opi viestimään tietoisesti, puhutaan olemuskielestä vuorovaikutuksen keinona. (Launonen 2007, 7.) Olemuskielellä tarkoitetaan esimerkiksi ilmeillä ja eleillä tapahtuvaa viestintää, jonka avulla henkilön tunnetiloja ja ajatuksia voidaan tulkita (Burakoff 2015).

Kehitysvamman laadusta ei voida suoraan päätellä miten se vaikuttaa vuorovaikutustaitoihin, sillä ympäristö ja yksilön elämäkokemukset vaikuttavat aina kehitykseen. Älyllisesti kehitysvammaisilla henkilöillä kielelliset taidot kuitenkin kehittyvät usein hitaammin ja voivat olla heikompia kuin ikätovereillaan. Koska kehitysvamma vaikuttaa erityisesti kognitiivisiin taitoihin johon myös kielelliset taidot kuuluvat, usein nämä taidot ovat myös heikompia kuin esimerkiksi henkilön motoriset taidot. Varhaisen vuorovaikutusympäristön tuki ja vamman huomiointi mahdollistavat yksilön taitojen kehittymisen valmiuksien mukaisiksi. (Launonen 2007, 79.)

Kontaktin luominen ja ylläpitäminen tuottaa usein vaikeuksia kehitysvammaisten ihmisten kohdalla. Vaikeuksien esiintymistä lisää se, mitä vaikeampi monivammaisuus on kyseessä. Kontaktin luomisen vaikeuden syyksi on esitetty vaikeutta luoda ja ylläpitää yhteyttä ympäristöön. (Launonen 2007, 82.)

Vaikeasti kehitysvammaisten henkilöiden kohdalla toimiva vuorovaikutus vaatii usein muiden henkilöiden tukea. Toisaalta oikeanlaisella tuella ja ympäristön kyvyllä vastata yksilön tarpeisiin voi henkilö toimia aktiivisena vastavuoroisena kumppanina vuorovaikutustilanteissa omien sosiaalisten ja kognitiivisten taitojen puitteissa. Vaikeasti kehitysvammaisten henkilöiden kanssa vuorovaikutustilanteita voidaan tukea

riittävällä määrällä toistoa, kuitenkin niin, että vaihtelevuus tuo tilanteisiin mielenkiintoa ja luo uusia mahdollisuuksia oppimiselle. He ymmärtävät usein etenkin tuttuihin asioihin liittyvää ja riittävän yksinkertaista puhetta. Ymmärtämistä voidaan tukea havainnollistamalla ja käyttämällä tilannevihjeitä, sekä konkretisoimalla puhetta esimerkiksi eleiden, ilmeiden tai tähän käyttöön suunniteltujen välineiden avulla. (Launonen 2007, 83.)

Vaikka kielellisten taitojen kehitys on hidasta, oppivat useat vaikeasti kehitysvammaiset tuottamaan puhetta. Usein puheen rinnalla on käytössä puhetta tukevia tai korvaavia keinoja, jotka rikastavat viestintää ja voivat helpottaa muiden puheen ymmärtämistä. Tällaisia ovat esimerkiksi tukiviittomat ja kuvat. Puhetta korvaavia menetelmiä voidaan käyttää viestintäkeinona myös silloin, kun henkilö ei tuota ollenkaan puhetta. Puhetta tukevien menetelmien käyttö voi olla tarpeen etenkin silloin, kun muut viestijät eivät ole henkilölle tuttuja. Tuotettu puhe voi olla epäselvää ja lauseet lyhyitä tai toistuvia, tottunut kuuliija pystyy kuitenkin ymmärtämään hyvin viestejä. Merkittävää on kuitenkin kokonaisilmaisu, jonka toimiessa hyvin voi vaikeasti kehitysvammainen henkilö toimia aktiivisena viestijänä, ilmaista rikkaasti itseään ja olla yhteydessä toisiin ihmisiin. (Launonen 2007, 85.)

Sopivalla suhteella rutiineja ja vaihtelua voidaan tukea toimivia vuorovaikutustilanteita. Rutiinit ja säännöllisyys mahdollistavat huomion kiinnittymisen tekemisen lisäksi toisiin ihmisiin ja sopiva määrä muutosta pitävää vuorovaikutustilanteen kiinnostavana. Onnistuneet ja positiiviset vuorovaikutustilanteet edistävät ymmärrystä osapuolten välillä. (Burakoff, n.d.)

Vaikeasti kehitysvammaisilla ihmisillä kehityksen häiriöt esimerkiksi aistien ja kommunikointitaitojen alueella sekä mahdollinen puhevammaisuus tulee huomioida vuorovaikutustilanteissa. Kommunikointiin sisältyy paljon valtaa, joten keskustellessa eri tasoilla toimivien henkilöiden kanssa tulee olla tarkkana. Tilanteissa heikommin kom-



munikoiva henkilö voi olla muiden johdateltavissa, eikä hän välttämättä pysty osallistumaan keskusteluun yhdenvertaisesti. Heikommin kommunikoivan viesti voi myös jäädä epäselväksi tai se voidaan ymmärtää väärin. (Lampinen 2007, 81.)

Tikoteekki on kehitysvammaliiton tietotekniikka- ja kommunikaatiokeskus, jonka tavoitteena on puhevammaisten henkilöiden osallisuuden ja kommunikaatiomahdollisuuksien edistäminen (Kehitysvammaliiton tietotekniikka- ja kommunikaatiokeskus tikotteeki, 2014). Tikoteekin OIVA-hankkeessa esitellyt ”osaavan kumppanuuden elementit” kokoaa toimivaa vuorovaikutusta tukevia asioita. Elementtejä ovat vastavuoroinen läsnäolo, toisten aloitteille tilan antaminen, kommunikointiin vastaaminen, ilmaisun mukauttaminen vastaanottajille ymmärrettäväksi ja yhteisymmärryksen tarkistaminen. (Burakoff, n.d.)

## 5 Päivätoiminta

Päivätoimintaa määrittelee laki vammaisuuden perusteella järjestettävistä palveluista ja tukitoimista. Sen mukaan päivätoiminnan tavoitteina on tukea itsenäisessä elämässä selviytymistä sekä edistää sosiaalista vuorovaikutusta. (L 3.4.1987/380.)

Päivätoiminnan tavoitteena on toimintakyvyn ylläpito ja arjen rytmittäminen. (Päivätoiminta 2014a.) Päivätoiminnot tähtäävät kuntoutukseen ja mielekkään toiminnan järjestämiseen (Päivätoiminnan kehittäminen 2013). Päivätoiminnan tarkoituksena on antaa mahdollisuuksia kehittää sosiaalisia taitoja, harjoittaa arkiaskareita sekä työntekoa (Malm ym. 2006, 383).

Laissa vammaisuuden perusteella järjestettävistä palveluista ja tukitoimista (L 3.4.1987/380) mainitaan, että ”vaikeavammaisena pidetään työkyvyttöä henkilöä, jolla vamman tai sairauden aiheuttaman erittäin vaikean toimintarajoitteen vuoksi ei ole edellytyksiä osallistua sosiaalihuoltolain 27 e §:ssä tarkoitettuun työtoimintaan ja

jonka toimeentulo perustuu pääosin sairauden tai työkyvyttömyyden perusteella myönnettäviin etuuksiin”. Päivätoiminnan tarkoituksena on lisätä vammaisen ihmisen kontakteja, joten päivätoiminta järjestetään kodin ulkopuolella. Päivätoimintaa voidaan kuitenkin järjestää asumisyksikön erillisissä, niille tarkoitetuissa tiloissa. (Räty 2010, 214–215.) Yksi toimintaympäristö, jossa päivätoimintaa järjestetään, on toimintakeskus (Päivätoiminta 2014a).

Kehitysvammaisen aikuisen omat tiedot ja taidot ovat toiminnan lähtökohtana. Omat taidot määrittelevät päivätoiminnan vaativuuden. Jos tuen tarve on suuri, järjestetään pienryhmätoimintaa, joka tukee aikuisuutta, oppimista ja kommunikaatiota. (Päivätoiminta 2014.) Malmin ja muiden (2006, 383) mukaan päivätoiminnan painopiste on kuntouttavassa toiminnassa, asiakkaan toimintakyvyn ylläpitämisessä ja parantamisessa. Päivätoimintaa ovat muun muassa ruoanlaitto, liikunta, keskustelu, retkeily, luova toiminta sekä sosiaalisten taitojen harjoittaminen (Päivätoiminnan kehittäminen 2013; Räty 2010, 215). Päivätoiminnan sisältöön kuuluu kommunikaation ja itseilmaisun harjoittelu, arkielämässä tarvittavien taitojen opettelu ja elämän virikkeellisuuden tukeminen. Myös esimerkiksi pelien pelaamisen avulla voidaan saavuttaa päivätoiminnan tavoitteita. (Malm ym. 2006, 383).

Päivätoimintaan voidaan hakeutua sosiaalityöntekijän kautta. Päivätoimintaan osallistutaan yhdestä viiteen päivään viikossa ja osallistumispäivät sovitaan yksilöllisesti. (Päivätoiminta 2014a.) Jos henkilön osallistumista päivätoimintaan on syytä säädellä hänen terveydellisistä syistä johtuen, voi henkilö osallistua päivätoimintaan harvemmin kuin viisi kertaa viikossa. Osallistumispäivien määrä, sekä miten ja missä päivätoimintaa järjestetään, määritellään asiakkaan palvelusuunnitelmassa. (Räty 2010, 216.) Lain mukainen päivätoiminta on asiakkaalle maksutonta, mutta vaikeavammaiselta henkilöltä voidaan periä maksu aterioista ja kuljetuksista (Päivätoiminta 2014b).

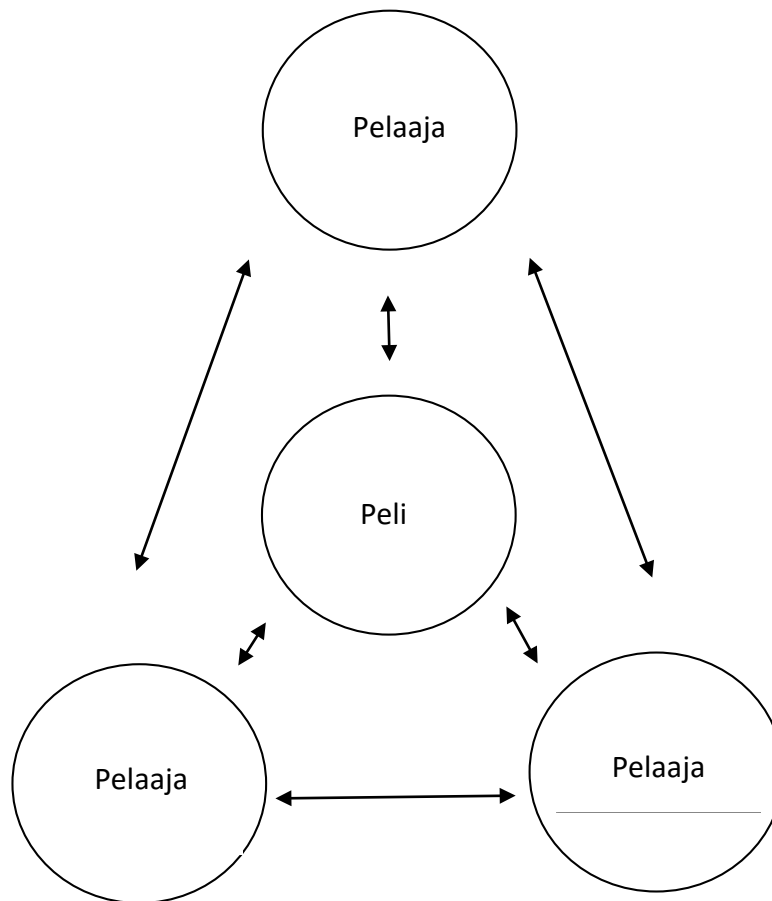
Jokaisella päivätoimintayksiköllä on omia yksikkökohtaisia tavoitteita, niin myös meidän toimeksiantajallamme. Toimeksiantajan tarkoituksena on tarjota asiakkaille mielekästä, sisältörikasta päivätoimintaa. Toimintaan osallistuminen ei perustu velvoitteeseen, vaan palvelut ovat vapaaehtoista, joskin subjektiiviseen oikeuteen pohjaten tuotettuja palveluita. (Toimeksiantaja 2015.)

Asiakaskunta yksikössä yhdistäviä tekijöitä ovat vaikeavammaisuus ja siihen liittyvät vaikeat ja toimintakykyyn alentavasti vaikuttavat sairaudet, esimerkkinä epilepsia. Useassa tapauksessa kehitysvammaisuuden aiheuttamat syyt, mutta myös luonnollinen ikääntyminen aiheuttavat seurauksenaan taantumaa ja hiljalleen tapahtuvaa, mutta väistämätöntä toimintakyvyn laskua. Tästä johtuen päivätoiminnan tavoitteena voidaan pitää olemassa olevan toimintakyvyn, olemassa olevan taidon ja tiedon jatkuvaa ylläpitämistä. (Toimeksiantaja 2015.)

## **6 Pelaaminen ja sen hyödyt vammaistyössä**

### **6.1 Pelaaminen**

Pelaamisessa on tavoitteita, selkeä struktuuri ja säännöt, jotka ohjaavat toimintaa (Hämäläinen, Hilden 2002,7; Hämäläinen ym. 2014; Schell 2008, 31–32). Pelit ovat yleensä interaktiivisia, eli pelaaja on aktiivinen toimija, ei passiivinen sivustakatsoja. Peli ja pelaaja ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa (Kts. Kuvio 2). Peleissä on usein kilpailullinen elementti, ne alkavat usein tasatilanteesta ja päättyvät siihen, että joku voittaa. (Schell 2008, 31–32.)



**Kuvio 2. Pelin vuorovaikutuksellisuus**

Sellaiset pelit jotka eivät harjoita aivojamme, menettävät mielenkiintonsa helpommin kuin sellaiset, joissa haastetta on sopivasti. Tästä syystä useimmat pelit epäonnistuvat säilyttämään mielenkiinnon. Ne ovat rajallisia formaaleja järjestelmiä. Kosterin mukaan pelit ovat siis kertakäyttöisiä ja motivaation menettäminen on väistämätöntä. Peliä suunnitellessa kannattaa kysyä, mitä taitoja tarvitsemme nykypäivänä, sillä pelien tulisi kehittyä opettamaan näitä tarvitsemiamme taitoja. (Koster 2005, 38, 66.)

Kosterin (2005, 46) mukaan peli on hyvä, kun peli opettaa kaiken mitä sillä on opetettavana ennen kuin pelaaja lopettaa pelaamisen. Huonossa pelissä on vähän tai liian paljon haasteita kun taas hyvässä pelissä haasteita on sopivasti (Schell 2008, 32). Hä-

mäläläisen ja muiden (2014) mukaan pelaaminen on siirtynyt voimakkaasti digitaaliseen maailmaan. Pelaamista voidaan edelleen pitää leikkinä vaikka ideaa käytetään hyödyksi sovelluksissa (Hämäläinen ym. 2014).

## 6.2 Pelaamisen hyödyt vammaistyössä

Pelaamisen hyötyjä aikuisten kehitysvammatyössä ei ole tutkittu. Ajattelemme, että kehitysvammaisten lasten pelaamisen tutkimuksista saatu tieto on sovellettavissa joiltain osin myös aikuisiin kehitysvammaisiin. Ei kuitenkaan pidä unohtaa aikuisten elämäkokemusta verraten lapsiin.

Lasten kanssa toimintaterapiassa käytettävistä peleistä ja leikeistä on saatu lupaavia tuloksia. Kehitysvammaisten lasten havaintokyky, valppaus, sosiaalisuus ja tunne-elämä parantuvat pelaamisen vaikutuksesta. Myös itsensä hahmottaminen suhteessa ympäristöön kohentuu. (Räty 1999, 45.)

Merja Saarela on tutkinut suuntautumista ja perehtymistä pelien pelaamiseen. Tutkimuskohteena hänellä oli 5-6-vuotiaita lievästi kehitysvammaisia lapsia. Vaikka Saarelan tutkimuksessa tutkittiin lasten suuntautumista pelaamiseen, voidaan silti todeta, että pelaaminen edistää sosiaalista toimintakykyä ja siten myös kommunikaatiota ja vuorovaikutusta. (Räty 1999, 45.)

Jelena Vähäkuopus on tutkinut pelejä kotikuntoutuksessa kehitysvammaisilla lapsilla. Tapaustutkimuksessa kehitysvammaisia lapsia kuntoutettiin erityisesti tähän tutkimukseen tehdyillä opetuksellisilla ja kuntouttavilla peleillä. Kaikki tutkittavat kehittyivät psyykkisesti sekä heidän leikkitoimintansa kehittyi ja kokonaissuoriutuminen parantui. (Räty 1999, 46–47.) Rädyn (1999, 47) mukaan pelit todettiin hyödyllisiksi ja tehokkaiksi kehitysvammaisten kognitiivisten, sosiaalisten ja emotionaalisten taitojen ja toimintojen kuntoutuksessa.

Pelaaminen kehittää näiden tutkimusten valossa lasta psyykkisesti, edistää kommunikaation kehittymistä sekä kehittää heidän kokonaissuoriutumistaan. Pelaaminen on tehokas keino vammaisen lapsen kognitiivisten, sosiaalisten ja emotionaalisten taitojen ja toimintojen tukemisessa. Tutkimusten perusteella voidaan sanoa, että pelaaminen edistää sosiaalista toimintakykyä. (Räty 1999, 47.)

Pelaaminen tuo huvia, jännitystä ja iloa elämäämme, mutta siitä on myös hyötyä. Se mahdollistaa oman ajattelun kautta tapahtuvan tiedon hankkimisen, henkilökohtaisen identiteettirakenteen muokkaamisen sekä taitojen oppimisen. (Hämäläinen, Hildén 2002, 7.) Pelit ovat keskeisiä ja tehokkaita opetustyökaluja (Koster 2005, 36).

Lautapeli tarjoaa oppimisympäristön, jossa käsitykset itsestä ja elämästä saavat uusia näkökulmia. Lautapelejä pelatessa pelaajat ovat fyysisesti samassa tilassa. (Krokfors, Kangas, Hyvärinen 2014, 67–69.) Toisilta pelaajilta on mahdollista oppia uusia ongelmanratkaisukeinoja sekä toimintatapoja. Pelaaminen on sosiaalinen tapahtuma, joka opettaa kommunikointia toisten kanssa, vuorottelua, tunteiden jakamista ja itsehillintää. Kun pelataan ryhmässä, yhteenkuuluvuuden tunne lisääntyy. (Hämäläinen, Hildén 2002, 7.) Pelien pelaaminen luo sekä onnistumisen, että epäonnistumisen kokemuksia (Hämäläinen ym. 2014).

## **7 Esteettömyys**

### **7.1 Esteettömyyden osa-alueet**

Esteettömyys nähdään laajana kokonaisuutena, johon kuuluvat sujuva osallistuminen työntekoon, kulttuuriin, opiskeluun ja harrastuksiin sekä mahdollisuus kotona asumiin. Esteettömyytenä voidaan pitää välineiden käytettävyyttä, tiedon ymmärrettä-

vyyttä, palvelujen saatavuutta ja mahdollisuutta osallistua itseään koskevaan päätöksentekoon. Esteettömyys on yksi kestävän kehityksen osa. (Esteettömyys 2015; Esteettömyys n.d.) Ylösen mukaan esteettömyys on yksi moninaistuvan yhteiskunnan ja yhteisön hyvinvoinnin ja menestymisen edellytys. Yhdenvertaisuus ja omatoimisuus vahvistuvat, kun edistetään esteettömyyttä. Esteettömyys on vammaiselle henkilölle osallisuuden edellytys. (Ylönen 2013, 67; Eduskunnan esteettömyys- ja saavutettavuus selvitys n.d.).

Esteettömyys jaotellaan fyysiseen, psyykkiseen, sosiaaliseen ja taloudelliseen esteettömyyteen. Asenteet ovat tärkeässä osassa. Parannuksiin esteettömyydessä tähdättäessä on tärkeää, että asenteet muuttuvat. (Eduskunnan esteettömyys- ja saavutettavuus selvitys n.d.) Liikkumisen esteettömyys on vain yksi osa esteettömyyttä. Esteettömyydessä tulee ottaa huomioon myös näkemisen, kuulemisen, sähköisen viestinnän ja kommunikaation esteettömyys. Turvallisuus ja laatu ovat yksiä esteettömyyden merkityksiä. Esteettömyyden huomioiminen kuvastaa ajattelutapaa, oikeita asenteita ja erilaisuuden huomioimista. Esteettömässä ympäristössä kaikki ovat tasarvoisia. (Esteettömyys n.d.)

## 7.2 Kommunikoinnin ja kuvien esteettömyys

Monimuotoisella viestinnällä voidaan turvata tiedon saanti ja tiedon välittäminen. Tätä on kommunikoinnin esteettömyys. Jokaisen ihmisen tulisi saada tarvitsemansa tieto omilla kommunikointikeinoillaan. (Kommunikoinnin esteettömyys 2015; Eduskunnan esteettömyys- ja saavutettavuus selvitys n.d.)

Esteetön kommunikointi on paljon muuta kuin puhutun ja kirjoitetun kielen käyttöä. Kommunikoida voidaan myös selkokielellä, viittomilla, kuvilla ja graafisilla merkeillä. Joskus tarvitaan myös erityisiä kommunikointimateriaaleja tai – apuvälineitä tai tulkkipalveluja. Apua voi olla myös fyysisesti ja asenteellisesti esteettömästä kommuni-

kointiympäristöstä. (Kommunikoinnin esteettömyys 2015; Eduskunnan esteettömyys- ja saavutettavuus selvitys n.d.) Periaatteena on, etteivät toimintakyvyn rajoitukset saa olla este kommunikaatiolle (Eduskunnan esteettömyys- ja saavutettavuus selvitys n.d.).

Kuvat ovat iso osa peliä, koska pelimme kysymyksistä osa on kuvavalintakysymyksiä. Kuvien esteettömyys on siis tärkeä osa peliä ja sen sujuvuutta. Julkaisun suunnittelun säännöt pätevät mielestämme myös pelimme kuvalliseen suunnitteluun. Julkaisuisia kuvien tulisi olla kontrastiltaan hyviä ja selkeitä valokuvia tai piirroksia. Symbolikuvat saattavat johtaa tekijän harhaan niiden moniselitteisyyden takia, joten niiden käyttöä tulee harkita tarkkaan. Kuvissa tulisi välttää syvättyjä, vesileimattuja tai kolmiulotteisia kuvia. (Ohje selkeään julkaisun suunnitteluun n.d.)

Julkaisuisia kuvilla tulee olla jokin merkitys ja niiden tulee olla informaation puolesta oleellisia. Kauniit, merkityksettömät kuvat ovat tässä yhteydessä turhia. Mikäli kuvaan liittyy tekstiä, tulee kuvatekstissä ilmetä selkeästi, mihin kuvaan se liittyy. Kuvatekstin erottuvuus leipätekstistä on tärkeä seikka. Ilmavuus on yksi asia, jolla teksti ja kuva saadaan erottuman toisistaan. (Ohje selkeään julkaisun suunnitteluun n.d.)

Kuvien tulostamiseen olisi hyvä valita päällystämätön paperi. Paperin tulisi olla sen verran paksu, ettei kääntöpuolella oleva kuva näy paperin läpi. Kiilto paperissa vaikeuttaa kuvan katsomista, joten sitä tulisi välttää. (Ohje selkeään julkaisun suunnitteluun n.d.)

Jotkut kehitysvammaiset hyötyvät siitä, että asiat konkretisoidaan kuvien avulla. Osalle konkreettiset asiat ovat helppo ymmärtää, mutta kuvat toimivat apuna käsitteellisten sanojen avaamisessa. Kuvat voivat toimia myös muistin tukena. (Kuvat kommunikoinnissa 2014, 4.)



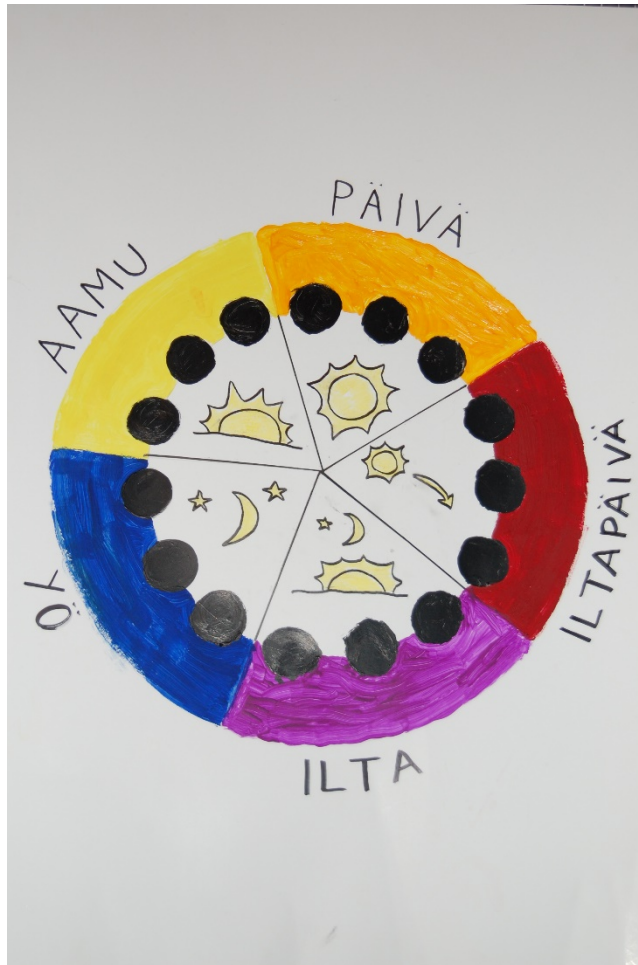
Kuvien suunnitteluun vaikuttavat muun muassa kuvien käyttäjän muisti ja ymmärryskyky. On hyvä miettiä, että kuvien lukumäärä on sellainen, että käyttäjä pystyy käsittelemään valittujen kuvien sisältöä. Jotta kuvat toimivat kommunikaation apuna, on ymmärrettävä kuvien syy-seuraussuhteet. (Kuvat kommunikoinnissa 2014, 6.)

Mitä helpompi kuvien käyttäjän on ymmärtää kuvan merkitys, sitä todennäköisemmin hän on motivoitunut käyttämään kuvia kommunikoinnin tukena. Motivoituneisuus edesauttaa suuntaamaan huomiota vuorovaikutustilanteeseen ja kommunikointikumppaniin. Kun kuvia valitaan, tulee ottaa huomioon kuinka hyvin käyttäjä hahmottaa näönvaraisesti. Hahmotuskyvystä riippuu minkä kokoisia ja värisiä sekä miten ymmärrettäviä kuvat ovat. Kuvien harva sijoittelu voi auttaa niiden hahmottamisessa. (Kuvat kommunikoinnissa 2014, 7.)

## **8 Lautapelin suunnittelu**

### **8.1 Pelin kulku ja säännöt**

Peli sisältää kankaan pelilaudan, kankaan nopan, kartion muotoiset pelimerkit sekä kysymykset. Pelilauta on muodoltaan pyöreä ja se asetetaan pelaajien keskelle pöydälle. Pelissä on viisi osa-aluetta (Kts. Kuvio 3), jotka edustavat viittä vuorokaudenaikaa: aamu, päivä, iltapäivä, ilta ja yö. Pelilaudassa on jokaista vuorokauden aikaa esittävä kuva sekä vuorokaudenaika kirjaimin. Pelissä liikutaan pyöreitä mustia etenemispisteitä pitkin.



**Kuvio 3. Pelilaudan testiversio**

Kysymykset jaotellaan vuorokaudenaikojen mukaan. Kysymyksiä on kahdenlaisia: avoimet kysymykset sekä kuvakysymykset. Avoimia kysymyksiä ovat esimerkiksi "Mitä söit aamupalaksi", "Mitä teet kotipäivinäsi?" ja "Mitä unta näit viime yönä?". Kuvakysymyksissä taas on kolme kuvavaihtoehtoa, joista tulee valita sopivin vaihtoehto. Kuvakysymyksiä ovat muun muassa "Mitä haluaisit syödä aamupalaksi?" ja "Millä kulkuneuvolla matkustit tänään töihin?".

Osallistujien määrä ei ole ennalta määrätty, vaan pelaajia voi olla yksi tai useita. Aloittaja valitaan yhdessä esimerkiksi niin, että joku pelaajista nimeää aloittajaksi

jonkun muun henkilön kuin itsensä. Jokainen pelaaja voi aloittaa pelin mistä tahansa kohtaa laudalta.

Ensimmäinen vuorossa oleva pelaaja heittää noppaa ja etenee myötöpäivään pelilaudalla. Pelilaudalla liikutaan mustilla ympyröillä nopan osoittaman luvun mukaisesti. Ohjaaja lukee pelaajalle kysymyksen koskien vuorokauden aikaa jolle pelaajan pelinappula päättyy. Kuvakysymyksissä kolme kuvaa asetetaan pelaajan eteen joista hän valitsee sopivimman. Kun pelaaja on antanut vastauksensa ja mahdollinen kysymyksestä syntynyt keskustelu on käyty, siirtyy vuoro seuraavalle vuorossa olevalle pelaajalle. Peli loppuu ennalta sovitun ajan jälkeen ja niin, että jokainen pelaaja on saanut vastata yhtä moneen kysymykseen.

## 8.2 Pelin tavoitteet

Pelin tavoitteena on tukea asiakkaiden vuorovaikutustaitoja ja sosiaalista kanssakäymistä. Peli ja pelin säännöt ovat suunniteltu niin, että ne tukevat toimivaa vuorovaikutusta ja muiden pelaajien huomiointia pelitilanteessa. Vastavuoroisuus ja erilaisiin rooleihin asettuminen syntyvät pelin säännöistä, kullakin on omalla pelivuorollaan mahdollisuus vastata kysymykseen jolloin muut kuuntelevat. Pelin tavoitteena on myös olla viihdyttävä, jotta pelaajat saisivat myönteisiä vuorovaikutuskokemuksia.

Pelin sisällön tavoitteena on tukea paikkaan ja aikaan orientoitumista sekä aikuisen ihmisen arkeen kiinnittymistä. Pelissä edetään vuorokauden mukaan, ja kysymykset kytkeytyvät kuhunkin vuorokaudenaikaan. Ideana on tukea käsitystä siitä, että tietyt asiat kuuluvat toistuvasti tiettyyn aikaan päivästä. Kysymyksissä on pyritty käyttämään aikaan liittyviä käsitteitä, kuten *eilen* ja *tänään* yhdistämällä niitä osallistujien omaan toimintaan.

Osalle asiakkaista peli toimii motorisia taitoja sekä muistia tukevana välineenä. Motorisia taitojaan pelaaja joutuu hyödyntämään heittäessään peliin suunniteltua nopaa ja liikuttaessaan pelinappulaa laudalla. Osa kysymyksistä liittyy menneisyyden tapahtumista kertomiseen. Esimerkiksi kysymys ”Mitä söit aamupalaksi?” edellyttää asiakkaalta menneen muistelua ja sen sanoittamista. Pelin tavoite on myös tuoda sisältöä asiakkaiden arkeen sekä luoda hyviä ja viihteellisiä yhteisiä hetkiä.

### 8.3 Taustatyö

Pelin suunnittelu aloitettiin tapaamisella, johon osallistuivat päivätoimintayksikön ohjaajat sekä osa asiakkaista. Tapaamisessa tutustuimme ryhmäläisiin, sekä päivätoimintayksikön arkeen. Keskustelimme alustavasti peliin liittyvistä seikoista ja kuulin peliin liittyviä toiveita. Keskustelussa nousi esiin, että kyseissä päivätoimintayksikössä on tarvetta ohjausta tukeville välineille. Monet yksikössä olevat pelit eivät vastaa yksikön ja asiakkaiden tarpeisiin. Käytössä olevat pelit eivät ole aikuisille suunnattuja ja ne jäävät sisällöltään pintapuolisiksi, koska pelejä ei ole suunniteltu käyttäjäryhmälle sopiviksi eikä niillä ole erityisiin tarpeisiin sopivia tavoitteita.

Tapaamisessa tutustuimme näihin käytössä oleviin peleihin, joista yksikön ohjaajat toivat esiin toimivia piirteitä ja heikkouksia. Joidenkin käytössä olevien pelien koettiin olevan osalle ryhmäläisistä motorisesti liian haastavia, esimerkiksi muistipelin kortteihin on liian vaikea tarttua. Osa peleistä koettiin myös ryhmän ikätasolle sopimattomaksi, koska ne oli suunniteltu pääasiassa lapsille.

Tapaamisen avulla saimme käsityksen siitä, mitä ominaisuuksia pelissämme voisi olla. Toimiviksi piirteiksi peleissä nousi esiin selkokieliisyys, tarpeeksi suuret ja paksut pelilaatat joista on helppo ottaa kiinni, materiaalien puhdistettavuus, sekä mahdollisuus ilmaista itseään.

Saimme mahdollisuuden päästä seuraamaan ja havainnoimaan pelituokiota yksikössä. Tuokion aikana ryhmä pelasi useampaa peliä. Pelien seuraaminen avasi käsitystä ryhmäläisten toimintakyvystä suhteessa pelaamiseen. Saimme käsityksen pelaajien motorisista taidoista, vuorovaikutustaidoista, kyvystä ymmärtää ja noudattaa annettuja sääntöjä sekä kielellisistä taidoista ja näkökyvystä. Pelituokion seuraaminen havainnollisti, mitä pelitilanne ohjaajalta vaatii.

Tapaamisten lisäksi perehdyimme pelisuunnittelun sekä kehitysvammaisuuden teoriaan. Saimme kuvaa siitä, mistä osa-alueista peli koostuu ja mitä hyvältä peliltä vaaditaan. Yhdistämällä tätä tietoa teoriaan kehitysvammaisuudesta, esteettömyydestä ja vuorovaikutuksesta, alkoi pelin sisältö pikkuhiljaa hahmottua.

## 8.4 Pelin suunnittelu

Aloimme toteuttaa peliä asiakkaiden tarpeiden pohjalta. Tarkoituksena oli luoda peli, joka edisti toimivaa vuorovaikutusta ja sosiaalista kanssakäymistä. Meille oli myös tärkeää, että peli kiinnittyisi asiakkaiden arkielämään. Ensin harkitsimme talopeliä, jossa esineitä asetettaisiin oikeisiin huoneisiin, mutta yksikössä oli jo vastaava peli.

Suunnittelimme kolme pelipohjaa. Ensimmäinen oli vuodenaikoihin perustuva peli, jossa pyöreällä laudalla liikkuen vastattiin aihealueeseen liittyviin kysymyksiin. Toisen pelin aiheena olivat menneisyys, nykyaika ja tulevaisuus, jossa käytäisiin läpi omaa elämää sekä tulevaisuuden toiveita ja haaveita. Kolmas peli oli periaatteeltaan samanlainen kuin ensimmäinen peli, mutta aiheena oli vuorokausi ja siihen liittyvät aiheet. Karsimme menneisyys-nykyaika-tulevaisuus-pelin pois ennen esittelyä päivätoiminnan ohjaajille, koska emme kokeneet sen edistävän pelin asetettuja tavoitteita tarpeeksi. Esittelimme kaksi muuta peliä ohjaajille, jotka valitsivat vuorokausi-pelin. Vuorokausi-peli vastaa meidänkin mielestämme parhaiten asettamiimme tavoitteisiin ja antaa myös laajemman kosketuspinnan asiakkaiden arkeen.

Teimme pelistä kokeiluversion, jota testasimme päivätoiminnan asiakkaiden kanssa. Pohdimme, mitä pelin kysymyksillä haetaan ja mitkä ovat kysymysten tavoitteet. Päädyimme keksimään arki-elämään liittyviä kysymyksiä, jotka jaoteltiin kolmeen eri osa-alueeseen: peruskysymykset, aukolliset kysymykset sekä kuvakysymykset. Uskomme, että näitä kolmea kysymystyyppiä käyttämällä peli pysyy mielenkiintoisena sekä haastaa pelaajaa useammalla tavalla. Pelin kysymykset ovat aseteltu niin, että kaikilla on omien kykyjensä mukaan mahdollista jakaa omia ja kuulla muiden kokemuksia, tunteita ja ajatuksia.

Peli jakautui aluksi kuuteen osa-alueeseen: aamu, aamupäivä, päivä, iltapäivä, ilta ja yö. Kysymysten luomisvaiheessa luovuimme aamupäivä osa-alueesta, koska emme yksinkertaisesti keksineet tarpeeksi relevantteja kysymyksiä, eikä se ollut mielettämme pelin toimivuuden kannalta välttämätön.

Testipelilaudan teimme kartongille. Etsimme vuorokaudenaikoja esittäviä kuvia Papunetistä ja käytimme näitä kuvia pelilaudalla sillä ne olivat mielestämme selkeitä ja hyvin asiaa ilmaisevia. Valitsimme pelilaudan jokaiselle osa-alueelle oman värinsä, jotka pelissä kuvastavat vuorokaudenaikoja. Kirjoitimme vuorokauden ajat isoilla kirjaimilla ja selkeästi jokaisen osion kohdalle, jotta asiakkaiden olisi helppo tavata ne.

Nopaksi suunnittelimme ison kankaisten neliön, jossa luvut olivat ommeltuja nappeja. Näin näkövammaisetkin asiakkaat tuntevat silmäluvun. Koska noppa oli kankainen, se oli kevyt, helposti tartuttava ja niin pehmeä, ettei sillä saisi vahinkoa aikaan kovallaan heitolla.

Pelinappulat olivat kartionmuotoiset ja pahviset, jotka olivat maalattu eri väreillä. Kartioiden koko valittiin sillä perusteella, että niihin olisi helppo tarttua ja niitä olisi helppo liikutella.

## 8.5 Pelin testaus

Kävimme testaamassa pelin kokeiluversiota päivätoimintayksikössä. Peliin osallistui kolme vaikeasti kehitysvammaista aikuista. Pelaamiseen käytettiin aikaa noin tunti. Ryhmän ohjaajat eivät olleet läsnä testitilanteessa. Me selitimme pelin säännöt pelaajille sekä johdimme peliä samalla kummatkin tehden havaintoja pelitilanteesta. Ennen testitilannetta laadimme itsellemme havainnointikysymyksiä sekä kysymyksiä, joita esittää pelaajille testitilanteen päätyttyä.

Havainnoinnin kohde	Havainto	Palaute
<i>Pelin ulkoasu</i>	Toimiva ja selkeä	"Hyvä!"
<i>Kysymykset</i>	Suurin osa kysymyksistä on sopivan haastavia. Helpot avoimet kysymykset herättivät keskustelua. Aukko-kysymykset liian vaikeita.	"Ei liian helppoja, eikä liian vaikeita." "Liian vaikeita kysymyksiä."
<i>Säännöt</i>	Helposti selitettävät, jokainen ymmärsi säännöt ja noudattivat niitä.	"Helppo ymmärtää."
<i>Noppa</i>	Helppo tarttua, turvallinen, hauska.	"Paras osa peliä."

<i>Pelinappulat</i>	Pelinappuloihin hyvä lisätä nimet pelin sujuvuuden vuoksi, muuten toimivat.	Ei palautetta.
<i>Kuvat (kysymykset)</i>	Kuvat selkeitä.	Ei palautetta.

**Taulukko 1. Pelin testauksen havainnointi ja palaute**

Peliä testatessamme huomasimme, että joihinkin kysymyksiin emme saaneet heti suoraa vastausta, mutta johdattelemalla ja apukysymysten avulla vastaus löytyi aina. Tällainen kysymys oli muun muassa ”Millainen on hyvä aamu?”. Jotkin kysymykset olivat pelaajille helppoja. Huomasimme tämän siitä, että pelaaja vastasi kysymykseen nopeasti, eikä vastauksen miettimisessä mennyt aikaa. Nämä kysymykset ovat hyviä siinä mielessä, että niiden pohjalta syntyi lisäkeskusteluja. Kuvakysymykset olivat kolmesta kysymystyypistä helpoimpia ja sopivimpia niille, jotka eivät kommunikoineet puheen avulla. Esimerkiksi pelaajat löysivät helposti taksin kuvan, kun kysyttiin millä matkustit tänään töihin. He osasivat myös nimetä muut kulkuvälineet, joita korteista löytyi. Aukkokysymykset olivat vaikeita ja vaativat usein kysymyksen uudelleen asetelua. Esimerkiksi kysymys ”Aamulla toivotetaan \_\_\_\_\_.” jouduttiin usein uudelleen asettelemaan muotoon ”Mitä toivotetaan aamuisin?”.

Pelin ulkoasu toimi mielestämme hyvin. Avuksi oli pelilaudan esittely ennen pelaamisen aloittamista. Pelaajat ymmärsivät miten lauta toimii ja missä kukin vuorokauden aika sijaitsi. Pelin kuluessa ei tarvinnut enää selittää pelilaudan toimintaideaa, vaan alkuesittely oli riittävä. Näiden seikkojen vuoksi ajattelemme, että lauta oli selkeä ja toimiva.

Noppa ja pelinappulat olivat mielestämme suurimmaksi osaksi toimivia. Noppaan oli helppo tarttua ja se oli turvallinen heittää. Noppa voisi olla hieman pienempi, että



sitä olisi vieläkin helpompi käsitellä. Pelinappuloihin olisi hyvä lisätä pelaajien nimet, koska pelaajat eivät muistaneet oman pelinappulansa väriä ja monen pelaajan pelatessa ohjaajien on vaikea pysyä mukana pelaajien pelinappuloista.

Peliä pelatessa valtaosalla pelaajista säilyi hyvin mielenkiinto peliin. Tämä näkyi esimerkiksi siinä, että he jaksoivat odottaa omaa vuoroaan ja pelaaminen oli mieleistä. Jokainen pelaajista ymmärsi säännöt ja noudatti niitä erinomaisesti. Pelaajat saivat kuvista hyvin selvän, koska he tiesivät mitä ne esittivät ja edustivat. Pelatessa kävi ilmi, että peli on sovellettavissa monenlaisille pelaajille, eikä testiryhmässä ilmennyt esteitä pelin pelaamiselle.

Pelaamisen jälkeen kysyimme pelaajilta mielipiteitä pelistä suullisesti. Peli oli heidän mielestään hyvä ja parasta olivat itse pelaaminen, kysymykset ja noppa. Kehitettävää pelistä ei pelaajien mielestä löytynyt. Kaikki kolme kertoivat ymmärtävänsä pelin säännöt. Kahden pelaajan mielestä kysymykset olivat sopivia, eivät liian vaikeita eivätkä liian helppoja. Yhden pelaajan mielestä kysymyksiin oli vaikea vastata.

Testauksen pohjalta muotoilemme osaa kysymyksistä uudelleen, luovumme aukko-kysymyksistä kokonaan sekä pienennämme nopan kokoa. Pelinappuloihin lisäämme pelaajien nimet, jotta peli muuttuisi sujuvammaksi. Muutoin peli osoittautui hyvin toimivaksi kokonaisuudeksi ja tältä pohjalta on helppo lähteä kehittämään lopullista versiota pelistä.

## **9 Pelin ja prosessin arviointi**

### **9.1 Pelin arviointi**

### 9.1.1 Pelin konsepti

Pelin säännöt ovat yksinkertaiset ja helpot oppia sekä selittää. Säännöt on helppo kääntää selkokielelle. Ne ovat myös sovellettavissa niin, että sitä voivat pelata erilaiset asiakasryhmät ja toimintakyvyltään erilaiset pelaajat.

Pelissä säännöt sekä kysymykset tukevat pelaajien vuorovaikutustaitoja, joka oli yksi pelin tavoitteista. Pelin kysymykset saavat aikaan keskustelua sekä niiden kautta pelaajalla on mahdollisuus jakaa asioita elämästään sekä ilmaista itseään. Pelissä toimitaan vuorottain, jolloin jokainen odottaa omaa vuoroaan ja antaa tilaa toisille. Tämä on olennainen osa vuorovaikutustaitoja.

Peli kuvaa selkeästi ja loogisesti vuorokauden kulun, mikä tukee aikaorientaatiota. Vuorokauden hahmottamista auttavat pelilaudan muoto, kuvat, teksti sekä aiheittain vaihtuvat kysymykset. Pelilaudan muodon ja sääntöjen vuoksi pelissä ei ole selkeää loppua, vaan peli loppuu ennalta sovitun ajan jälkeen. Ajattelemme, että pelissä loppuun pääseminen ja jonkin päämäärän saavuttaminen olisi voinut toimia motivoivana tekijänä.

Peli tukee mielestämme hyvin toimivaa vuorovaikutusta sillä siinä joutuu antamaan toisille tilaa ja kuuntelemaan toista sekä ilmaisemaan omia ajatuksia ja mielipiteitä. Havaitsimme, että pelissä ohjaajalla on suuri rooli. Pelissä ohjaajan tulee mukauttaa peliä jokaista pelaajaa varten. Peli oli kuitenkin selkeä ohjattava ja mukautuksia oli helppo tehdä. Toteutusvaiheessa on tarkoitus luoda peliin ohjaajan ohjeet, jotka auttavat pelin ohjaamisessa. Pelissä ohjaajan rooli toimivan vuorovaikutustilanteen luomisessa korostuu, sillä pelitilanteita ja pelin sisältöä on mahdollista muokata kullekin osallistujalle sopivaksi.

### 9.1.2 Pelin ulkoasu

Pelin ulkoasu on tehty yksinkertaiseksi ja selkeäksi. Värit, jotka kuvaavat hyvin vuorokaudenaikoja, jakavat pelilaudan eri osioita. Tällöin eri vuorokaudenajat on helpompi hahmottaa ja erottaa toisistaan.

Kuvat eri vuorokaudenajoista pelilaudassa toimivat apuna niille, joilla ei ole luku- tai tavaustaitoa. Kuvia voi kuitenkin olla vaikea tulkita tietämättä asiayhteyttä. Jokaiseen osiaan on myös kirjoitettu vuorokauden ajan nimi, mikä on hyvä lisä niille, jotka osaa- vat lukea tai tavata.

Pelilaudan pyöreä muoto on käytännöllinen, koska muodon ansiosta sitä on helppo pelata esimerkiksi pöydän ympärillä. Koska lopullinen peli olisi tehty kankaasta, on se helppo säilyttää ja puhdistaa tarvittaessa. Pelilaudasta puuttuu tuntoaistille kehi- tetyt elementit. Nämä olisivat olleet hyvä lisä peliin.

### 9.1.3 Noppa ja pelimerkit

Kankainen noppa on turvallinen, vaikka sen heittäisikin voimalla, koska se on kevyt ja pehmeä. Noppaan on helppo tarttua ja sen heittäminen ei vaadi pelaajalta suurta voimaa. Nopan silmäluvut tehdään napeista (Kts. Kuvio 4), jolloin näkövammaisetkin pelaajat voivat lukea silmäluvun. Nopan heittäminen voi olla pelaajalle myös mielui- nen ja hauska kokemus.

Pelimerkit ovat kartion muotoisia, joten niihin on helppo tarttua. Pelimerkeissä on jo- kaisen pelaajan nimi, jotta ohjaaja pysyy tilanteen tasalla paremmin. Pahviset peli- merkit eivät kuitenkaan ole kovinkaan kestäviä ja voivat vaatia uusimista jonkin ajan kuluttua.



**Kuvio 4. Noppa ja pelinappulat**

#### 9.1.4 Kysymykset

Peliin on suunniteltu avoimia tekstikysymyksiä sekä kuvakysymyksiä. Kysymykset on esitelty liitteessä 1. Koska kysymykset ovat erilaisia, pysyy peli mielenkiintoisena. Kysymykset on pyritty tekemään niin, että ne koskettavat jokaisen pelaajan arkea. Esimerkiksi kysymykseen ”Mitä syöt aamupalaksi?” jokaisella pelaajalla on oma vastauksensa. Vastaukset voivat pelaajien välillä poiketa toisistaan, eikä oikeita vastauksia ole. Vastausten kirjo voi taas synnyttää keskustelua.

Kysymykset ovat tarpeeksi haastavia. Mikäli kysymykset olisivat liian helppoja tai vaikeita, pelaaja voisi kyllästyä peliin nopeasti. Aukkokysymysten pois jättäminen oli oikea valinta, koska ne olivat liian vaikeita ja olisivat vaatineet uudelleen asettelua melkein poikkeuksetta.

Kysymykset on suunniteltu pelin tavoitteita ajatellen eli ne tukevat aikaan ja paikkaan orientoitumista. Suurin osa kysymyksistä koskee kyseistä päivää, joten samat kysymykset eivät kyllästyä seuraavallakaan pelikerralla. Pelissä eri vuorokauden ajoissa on samantyyppisiä kysymyksiä, mikä voi aiheuttaa sen, että peli toistaa itseään.

Kuvien suunnittelun teoriassa korostettiin yksilöllistä ajattelutapaa, mutta pelisämme kuvia tulisi käyttää monenlaiset yksilöt. Siksi oli mietittävä millaisista kuvista mahdollisimman suuri osa pelaajista hyötyisi. Päädyimme käyttämään valokuvia kuvakysymyksissä, koska ne kuvasivat haluttuja aiheita konkreettisimmin.

## 9.2 Suunnitteluprosessin arviointi

### 9.2.1 Projektin rajaus

Prosessikehitystyön alussa on tarpeellista miettiä, mistä projektissa on varsinaisesti kyse. Projektin rajaamiseen vaikuttavat sen päämäärät ja jo olemassa oleva tieto aiheesta. (Martinsuo & Blomqvist 2010, 6.)

Projekti oli alun ideoinnin jälkeen helppo rajata, kun tiedettiin minkä tyyppinen tuotos oli tarkoitus toteuttaa. Yksikköön ja asiakaskuntaan tutustumisen jälkeen projekti alkoi hahmottua meille selkeämmin. Keskusteltuamme yksikön ohjaajien kanssa siitä, millaisia tavoitteita pelillä voisi olla, meillä oli jo jonkinlainen visio lopputuloksesta.

Projektin rajaamisessa oli haastavinta se, että aiheeseemme liittyvää tietoa oli niukasti ja osa keräämästämme tiedosta ei varsinaisesti koskenut kohderyhmäämme, joten jouduimme soveltamaan teoriatietoa viitekehykseemme sopivaksi. Teoriatiedon puutteesta huolimatta saimme rajattua aiheemme mielestämme selkeäksi ja toimivaksi kokonaisuudeksi.

### 9.2.2 Prosessin analysointi

Rajauksen jälkeen kerätään tietoa prosessia varten. Toteutusta voi verrata muihin prosesseihin, joilla on samanlaisia päämääriä. Prosessia analysoidessa tulisi miettiä,

kuinka päämäärät toteutuvat projektissa ja mitä mahdollisia puutteita siinä on. (Martinsuo & Blomqvist 2010, 6-7.)

Saimme luotua kolme toimivaa pelimallia, joista onnistuneesti arvioimme mikä voisi toimia parhaiten suhteessa tavoitteisiimme. Kaikki pelimallit olivat toimivia ja olisivat olleet jatkoideoinnin jälkeen toteutettavissa. Pelejä ideoidessamme pidimme mielessä pelin tavoitteet, teoratiedon aiheesta sekä asiakasryhmän, jolle peliä olimme tekemässä.

Olimme tyytyväisiä siihen, että kysyimme yksikön ohjaajien mielipidettä siitä, mikä olisi juuri tälle ryhmälle toimivin peli vaihtoehdoista. Ohjaajat tuntevat ryhmänsä toimintakyvyn ja asiakkaiden henkilökohtaiset tuen tarpeet. Siksi oletamme, että valittu peli oli vaihtoehdoista asiakasryhmään ja tavoitteisiin nähden sopivin.

Pyrimme minimoimaan pelin puutteet huolellisella suunnittelulla. Mietimme, mitkä voisivat olla mahdollisia kompastuskiviä. Yritimme välttää suunnittelemasta pelistä visuaalisesti liian monimutkaista, säännöiltään vaikeaa tai motorisesti haastavaa.

### 9.2.3 Uudelleen määrittely

Kun prosessin analysointi on saatu päätökseen, tulee erottaa ne alueet joissa on uudistamisen tarvetta. Prosessi voidaan joutua tarvittaessa määrittelemään kokonaan uudestaan, mikäli asiakkaan odotukset ja tarpeet niin vaativat. Usein on kuitenkin niin, että joudutaan uudelleen määrittelemään vain osa prosessista. (Martinsuo & Blomqvist 2010, 7.)

Peliehdotuksemme vastasi sekä toimeksiantajan että asiakasryhmän tarpeita, joten pelin sisältö ei vaatinut suuria muutoksia. Osasimme uudelleen määritellä peliä sen

tavoitteita ja toimivuutta ajatellen, poistimme esimerkiksi pelistä yhden kysymyskategorian. Saimme myös toimeksiantajalta sekä opinnäytetyön ohjaajilta toimivia ideoita pelin toteutukseen ja pyrimme niitä myös toteuttamaan.

#### 9.2.4 Pilotointi ja parantelu

Pilotointivaiheessa prosessin toimivuutta testataan käytännössä joko todellisessa tilanteessa tai simuloitusti. Testauksessa arvioidaan prosessin toimivuutta ja mahdollisia muutostarpeita. Prosessi on hyvä pilotoida ennen sen käyttöönottoa, näin varmistetaan että lopullinen tuotos ei ole puutteellinen. (Martinsuo & Blomqvist 2010, 7.)

Ryhmä, jolla peliä testattiin, edusti toimintakyvyltään monipuolisesti asiakkaiden kirjoa, joten saimme mielestämme luotettavan kuvan siitä, miten peli tulisi yksikössä toimimaan. Olimme miettineet etukäteen, mitä testauksessa kannattaisi havainnoida. Laadimme myös ennalta kysymyksiä testiryhmän pelaajille saadaksemme heidän kokemuksensa pelistä kuuluviin. Näin saimme testauksesta parhaan mahdollisen hyödyn.

Pilotointi onnistui mielestämme hyvin. Ajattelempa, että huolellinen valmistautumismme edesauttoi pilotoinnin onnistumista. Saavutimme tavoitteemme, eli saimme käsityksen pelin toimivuudesta ja ideoita pelin hienosäätöön.

### 9.3 Palaute

Jotta peliä voitaisiin edelleenkin kehittää ja arvioida, kysyimme palautetta toimeksiantajalta. Palautteenannon tueksi esitimme apukysymyksiä. Kysyimme kuinka hyvin peli tukee päivätoiminnan omia sekä pelille asetettuja tavoitteita. Kysyimme myös

kuinka hyvin peli toimisi käytännössä. Palaute annettiin meille kirjallisena sähköpostitse.

Toimeksiantajan mukaan peli vaikuttaa mielenkiintoiselta ja juuri ryhmälle sopivalta ja hän uskoo asiakkaiden innostuvan pelistä. Olemme ottaneet hyvin kaikki asiakkaat huomioon: kysymykset ovat arkeen liittyviä ja tarpeeksi konkreettisia, pelin valmistaminen kankaasta tuo vaihtelua perinteisille lautapeleille ja muoto ja väritys vaikuttavat selkeille. Toimeksiantaja huomautti myös, että kysymyksiä ja kuvakysymyksiä on helppo tehdä halutessaan lisää ja saada näin vaihtelua. Palautteen mukaan peli kokonaisuudessaan vaikuttaa tukevan asiakkaiden kommunikaatiota, yhteistyötaitoja ja tarjoaa mielekästä tekemistä.

Toimeksiantajan mukaan pelissä kuvista suurin osa on helposti hahmotettavissa (esimerkiksi banaani, sakset ja lentokone) ja ryhmälle hyvin toimivia. Joidenkin kuvien kohdalla voi harkita vielä selkeämpää kuvaa ja kontrastien käyttöä (esimerkiksi kirja ja orava). Toimeksiantajan mielestä kuvakysymykset vaikuttavat toimiville ja osallistavat myös asiakkaat, jotka eivät kommunikoi puheella. Ehdotuksena oli, että kysymykseen "Mitä juot lounaalla?" vastausvaihtoehdoista mehu vaihdettaisiin piimään, koska päivätoiminnoissa ei tarjoilla mehua.

Toimeksiantaja piti pelilaudan selkeyttä ja värejä tärkeinä. Hänen mielestään pelilaudan tulisi olla kooltaan suuri, kuvien ja värien selkeitä ja yksinkertaisia ja mahdollisimman paljon toisistaan poikkeavia. Väriyksessä tulisi vielä harkita aamun ja päivän värieron selkiyttämistä. Huomioitavaa on myös materiaaleissa. Materiaaleja ja kuvia valmistaessa kannattaa huomioida, että osat ovat tarpeeksi suuria ja helppoja myös heille joilla on haasteita motorikassa. Myös materiaalivalintaa tehdessä on otettava huomioon turvallisuustekijät, esimerkiksi noppa saattaa mennä suuhun. Kuvat olisi hyvä suojata. Laminointi on hyvä keino, mutta haasteeksi tulee liukkaus ja ohuus jotka hankaloittavat asiakkaiden kuvien käsittelyä. Ehdotuksena esitettiin, että pelin säilyttämistä voi helpottaa tekemällä sille oman pussin tai taittelemalla sen paketiksi.



## 10 Pohdinta

### 10.1 Johtopäätökset

Työn saattoi alulle toimivien ja sopivien pelien puutos päivätoimintayksikössä. Tämä opinnäytetyö antaa mahdollisuuden yhden toimivan pelin toteutukseen. Vaikka peli on suunniteltu nimenomaan tähän kyseiseen yksikköön, voidaan peliä soveltaen käyttää myös esimerkiksi muissa vammaishuollon toimintayksiköissä.

Työmme koostui teoratiedon hankkimisesta, havainnoinnista sekä itse pelin suunnittelusta, testaamisesta ja kehittämisestä. Nämä vaiheet eivät suinkaan menneet kyseisessä järjestyksessä vaan ne etenivät limittäin. Tämä oli hyvä, koska näin ne antoivat toisilleen lisäarvoa sekä täydensivät toinen toisiaan.

Teoriatietoa aiheesta oli niukasti. Jouduimme miettimään tarkkaan mitä lähteitä käytämme sisällön sekä julkaisemisajan näkökulmista. Tietoa jouduimme soveltamaan jonkin verran, mikä oli mielestämme haastavaa, mutta antoisaa. Mikäli pelit kehitysvammatyön työvälineenä lisääntyvät, uskomme että teoriatietoa aiheesta on jatkossa enemmän saatavilla.

Havainnoinnin koimme erittäin tärkeäksi osaksi prosessia. Ilman havainnointia meillä ei olisi ollut näin kattavaa käsitystä asiakkaiden toimintakyvystä pelata pelejä. Meillä ei myöskään olisi ollut tietoa jo olemassa olevista peleistä ja meidän pelimme tarpeellisuudesta. Havainnoinnin kautta opimme kuinka pelaajat toimivat ryhmässä ja mikä heitä innostaa ja kiinnostaa. Pelin testaus antoi meillä tärkeää tietoa pelin toimivuudesta. Se omalta osaltaan vahvisti pelikonseptimme toimivuuden sekä antoi kehitysideoita peliin.

Pelin suunnittelussa haasteellista oli monen eri näkökulman hallinta ja sisällyttäminen peliin. Tavoitteet olivat yksi tärkeimmistä ohjaavista asioista, mutta tämän lisäksi tuli huomioida myös teorian tieto. Pelin tuli olla esteetön, mutta myös esteettisesti miellyttävä. Pelillä oli tavoitteita, mutta on mielestämme myös tärkeää että peli on joiltain osin viihdyttävä. Näiden seikkojen yhdistäminen onnistui vaikka se haasteellista olikin.

Tavoitteet, eli vuorovaikutuksen sekä aika- ja paikkaorientaation tukeminen toteutuvat pelissä mielestämme hyvin. Kysymyksiin vastaaminen vaatii ajan ja paikan käsittelyä ja hahmottamista. Vuorovaikutuksellisuus on pelissä vahvasti läsnä, sillä pelatessa käytetään ryhmässä toimimisen taitoja sekä itseilmaisua.

## 10.2 Jatkokehittämisehdotukset

Tuote on suunniteltu loppuun asti ja se on valmis tuotettavaksi. Koska peliä ei ole toteutettu loppuun, voi tekovaiheessa ilmetä ongelmia joita ei ole otettu huomioon suunnitteluvaiheessa. Tällaisia ongelmia voisivat olla muun muassa pelilaudan ompelemisen haasteellisuus, pelilaudan sekava ulkoasu ja kuvakorttien sopimattomuus heille, joiden on vaikea tarttua kortteihin.

Peliä hieman muokkaamalla siitä on moneksi. Se sopisi esimerkiksi näkövammaisille ihmisille, mikäli lauta olisi kohokuvioitu ja vuorokauden ajat olisivat merkitty esimerkiksi pistekirjoituksella. Noppa itsessään on jo sopiva näkövammaisille pelaajille nap-pisilmälukujen ansiosta. Pelimerkit voisivat olla kaikki erimuotoisia, jotta pelaajat tunnistaisivat omat merkinsä.

Kysymyksiä ja pelilaudan osioiden nimiä muokkaamalla peliä voi soveltaa melkein mihin tahansa aihepiiriin sopivaksi. Aihepiirinä toimivat esimerkiksi vuodenajat, hygie-

nia, liikkuminen ja rahankäyttö. Kysymyksiä miettiessä on hyvä ottaa huomioon yksityisyyden rajat ja se, että jokaisella on oikeus jakaa henkilökohtaisia asioitaan haluamansa määrän.

### 10.3 Työn eettisyys

Opinnäytetyömme teko alkoi yhteisellä palaverilla asiakkaiden sekä ohjaajien kanssa. Selitimme asiakkaille miksi olemme tulleet paikalle ja mitä tulee tapahtumaan seuraavien kuukausien aikana. Näin varmistimme, että asiakkaat tietävät miksi heitä havainnoidaan ja kutsutaan testipelaustilanteisiin. Myös yksikön ohjaajien kanssa kävimme läpi mitä opinnäytetyö tulee sisältämään.

Pidämme eettisenä valintana sitä, että emme julkaisseet yksikköä josta toimeksianto opinnäytetyölle saatiin. Näin suojelemme sekä yksikössä työskentelevien ohjaajien sekä asiakkaiden henkilöllisyyttä. Henkilöllisyyden suojaaminen on tärkeää, koska työssämme käsittelemme terveyteen liittyviä joskus jopa arkaluontoisia asioita.

Pelin testaustilanteesta ei ole valokuvia, vaikka se olisi tuonut opinnäytetyölle lisäarvoa. Halusimme suojata pelaajien yksityisyyttä, emmekä ottaneet valokuvia heistä. Näin kunnioitimme myös heidän itsemääräämisoikeuttaan.

Kerätessämme teoriatietoa käytimme ainoastaan luotettavia lähteitä. Erityisesti piti ottaa huomioon tiedon ajantasaisuus, koska kehitysvamma-alalla mielestämme tieto kehittyy nopeaa tahtia eteenpäin.

## Lähteet

Aivoverenkiertohäiriöpotilaan ohjaus ohje. 2015. Tampereen yliopistollinen sairaala. Neurologian ja kuntoutuksen vastuualue. Pirkanmaan sairaanhoitopiirin kuntayhtymä. Viitattu 6.11.2015.

<http://www.pshp.fi/download/noname/%7B8BF49CE1-5D97-4091-BEC4-76A5BC5F39C3%7D/794>

Burakoff, K. 2015. Vaikeimmin kehitysvammainen kumppani. Papunet. Viitattu 11.11.2015. Papunet.net, Etusivu, Tietoa, Vuorovaikutus ja kommunikointi, Vaikea kehitysvamma ja vuorovaikutus, Vaikeimmin kehitysvammainen kumppani.

Burakoff, K. N.d. Toimiva vuorovaikutus teoksessa Tietoa vuorovaikutuksesta. Papunet. Viitattu 20.3.2015.

[http://papunet.net/tietoa/fileadmin/muut/vuorovaikutus/Vuorovaikutus\\_110609.pdf](http://papunet.net/tietoa/fileadmin/muut/vuorovaikutus/Vuorovaikutus_110609.pdf)

Eduskunnan esteettömyys- ja saavutettavuusselvitys. N.d. Eduskunnan esteettömyystyöryhmä. Viitattu 25.3.2015. [http://www.invalidiliitto.fi/files/attachments/eduskunnan\\_raportti.pdf](http://www.invalidiliitto.fi/files/attachments/eduskunnan_raportti.pdf)

Esteettömyys. 2015. Invalidiliitto. Viitattu 25.3.2015. <http://www.invalidiliitto.fi/portal/fi/>, Esteettömyys.

Esteettömyys. N.d. Esteettömyystiedon keskus. Viitattu 25.3.2015. <http://www.esteeton.fi/portal/fi/>, Esteettömyys.

Hämäläinen, T., Kauranen, K. & Lankinen, H. 2014. Pelaaminen - huvia ja hyötyä. Toimintaterapeutti 3, 10–13.

Hämäläinen, V. & Hildén, S. 2002. Se on selvästi peli. Pääjärven kuntayhtymä. AAC-hanke Sanomatta selvää 1999–2002 raportti 2. Pääjärvi: Hakapaino Oy.

Kaski, M., Manninen, A. & Pihko, H. 2012. Kehitysvammaisuus. 5. p., uud. p. Helsinki: SanomaPro.

Kehitysvammaliiton tietotekniikka- ja kommunikaatiokeskus tikoteekki. 2014. Papunet. Viitattu 11.11.2015. [www.papunet.net/tikoteekki](http://www.papunet.net/tikoteekki)

Kommunikoinnin esteettömyys. 2015. Papunet. Viitattu 25.3.2015. <http://papunet.net/>, Tietoa, Oikeus kommunikointiin, Kommunikoinnin esteettömyys.

Koster, R. 2005. A theory of game design. Viitattu 9.4.2015.

<http://site.ebrary.com/lib/jypoly/reader.action?docID=10080000>

Krokfors, L., Kangas, M., Hyvärinen R. 2014. Oppimispelit rajoja ylittävinä ja osallistavina oppimisympäristöinä. Teoksessa Oppiminen pelissä. Pelit pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Toim. Krokfors, L., Kangas, M., Hyvärinen. Tampere: Vastapaino, 67-72.

Kronqvist, E-L. & Pulkkinen M-L. 2007. Kehityopsykologia. Matkalla muutokseen. WSOY Oppimateriaalit. Helsinki.

Kuvat kommunikoinnissa. 2014. Tietotekniikka- ja kommunikaatiokeskus. Tikoteekki. Verkko-opas. Kirjapaino Keili. Viitattu 4.11.2015. [http://papunet.net/sites/papunet.net/files/materiaalia/Julkaisut/kuvat\\_kommunikoinnissa\\_2014.pdf](http://papunet.net/sites/papunet.net/files/materiaalia/Julkaisut/kuvat_kommunikoinnissa_2014.pdf)

L 23.6.1977/519. Laki kehitysvammaisten erityishuollosta. Finlex. Viitattu 25.3.2015. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1977/19770519>

L 3.4.1987/380. Laki vammaisuuden perusteella järjestettävistä palveluista ja tukitoimista. Viitattu 24.3.2015. Valtion säädöstietopankki Finlex. [http://www.finlex.fi/fi/](http://www.finlex.fi/fi/Lainsaadanto,Ajantasainen_lainsaadanto,Vuosi_1987), Lainsäädäntö, Ajantasainen lainsäädäntö, Vuosi 1987.

Lampinen, R. 2007. Omat polut! Vammaisesta lapsesta täysvaltaiseksi aikuiseksi. Helsinki: Edita.

Launonen, K. 2007. Vuorovaikutus: Kehitys, riskit ja tukeminen kuntoutuksen keinoin. Helsinki: Kehitysvammaliitto.

Malm, M., Matero, M., Repo, M. & Talvela, E-L. 2006. Esteistä mahdollisuuksiin - Vammaistyön perusteet. Helsinki: WSOY.

Martinsuo, M. & Blomqvist, M. 2010. Prosessien mallintaminen osana toiminnan kehittämistä. Tampereen teknillinen yliopisto. Opetusmoniste. Teknis-taloudellinen tiedekunta. Tampere. Viitattu 12.10.2015.

[http://dspace.cc.tut.fi/dpub/bitstream/handle/123456789/6825/prosessien\\_mallintaminen.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.cc.tut.fi/dpub/bitstream/handle/123456789/6825/prosessien_mallintaminen.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Mårtensson, A. 2000. Tapaustutkimus erään vaikeasti kehitysvammaisen pojan kommunikaatiotaidoista ja vaihtoehtoisista kommunikaatiomenetelmistä. Pro gradu-tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteellinen tiedekunta. Opettajankoulutuslaitos. Erityispedagogiikka.

Nyman, E. 2015. "Omassa tuvassa - omalla luvalla". Esitys Tienviittoja tulevaisuuteen - ikäperheseminaarissa. 4.11.2015 Jyväskylä.

Ohje selkeän julkaisun suunnitteluun. N.d. Näkövammaisten Keskusliitto ry. Viitattu 25.3.2015. <http://www.nkl.fi/fi/etusivu>, Esteettömyys, Ohje selkeän julkaisun suunnitteluun.

Päivätoiminnan kehittäminen. 2014. Vernerinet.net. Kehitysvamma-alan verkkopalvelu. Viitattu 12.3.2014. <http://verneri.net/yleis/>, Arki ja palvelut, Päivätoiminta, Päivätoiminnan kehittäminen.

Päivätoiminta. 2014a. Vernerinet.net. Kehitysvamma-alan verkkopalvelu. Viitattu 12.3.2014. <http://verneri.net/yleis/>, Arki ja palvelut, Päivätoiminta.

Päivätoiminta. 2014b. Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos. Viitattu 24.3.2015. <https://www.thl.fi/fi/web/vammaispalvelujen-kasikirja>, Itsenäisen elämän tuki, Päivätoiminta.

Räty, T. 2010. Vammaispalvelut. Vammaispalvelujen soveltamiskäytäntö. Vaasa: Arkmedia.

Räty, V. 1999. Pelien leikki. Lasten tietokonepelien suunnittelusta sekä käytöstä erityisesti vammaisten lasten kuntoutuksessa. Jyväskylä: Gummerrus Kirjapaino.

Schell, J. 2008. The art of game design: A book of Lenses. USA: Morgan Kaufmann publishers.

Talo, S. 2001. Toimintakyky - viitekehyksestä arviointiin ja mittaamiseen. Seminaari-raportti 4.-5.5.2000. Sosiaali- ja terveysturvan katsauksia. Turku: Kansaneläkelaitos, tutkimus- ja kehitysyksikkö.

Toimeksiantaja. 2015. Päivätoimintayksikkö. Jyväskylän kaupunki. Sähköpostihaastattelu 11.11.2015.

Ylönen, M. 2013. Esteettömyys-osallisuutta ja yhteisöllisyyttä. Teoksessa Yksilöllisesti vaan ei yksin-kohtaamisia ja keskusteluja vammaisuudesta. Toim. Korhonen, S. ja Soinen, M. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu, 67-74.

Äikäs, A. 2012. Toiselta asteelta eteenpäin - Narratiivinen tutkimus vaikeavammaisen nuoren aikuisen koulutuksesta ja työllistymisestä. Itä-Suomen yliopiston julkaisu. Joensuu. Tampereen yliopistopaino.

## Liitteet

### Liite 1. Pelin kysymykset

#### AAMU

##### Kysymys:

- Mitä syöt aamupalaksi?
- Monelta heräät viikolla?
- Monelta heräät viikonloppuisin?
- Mihin heräät aamulla?
- Kenen kanssa menet töihin?
- Kun saavut töihin, mitä teet ensimmäisenä?
- Väsyttikö sinua tänään aamulla?
- Heräsitkö hyväntuulisena?
- Millä tuulella heräsit aamulla?
- Millainen on hyvä aamu?
- Mitä toivotat aamulla?
- Mikä on unelma aamupalasi?
- Kenet tapasit ensimmäisenä aamulla?
- Kuunteletko musiikkia aamuisin?
- Mistä et pidä aamuissa?
- Onko sinun vaikea herätä aamuisin?
- Katsotko aamuisin televisiota? Jos katsot, niin mitä?
- Mikä on aamuissa mukavinta?
- Juotko aamuisin kahvia?

##### Kuvakysymys:

Mitä näistä tarvitset aamulla?

- hammasharja
- kirja
- vasara

Mikä näistä herättää aamuisin?

- herätyskello
- vasara
- tuoli

Millä matkustat aamuisin?

- taksi
- laiva
- lentokone

Mikä näistä kuuluu aamuun?

- aamupala
- suihku
- sakset

Mikä näistä kuuluu aamuun?

- vaatteet/pukeminen
- televisio
- sanomalehden luku

Mitä söisit mieluiten aamulla?

- jogurtti
- muroja
- voileipä

Mikä näistä on aamu?

- auringonnousu
- päivä
- yö
- 

Mikä näistä söisit aamupalaksi?

- ruoka
- jälkiruoka
- aamupala



## PÄIVÄ

### Kysymys:

Mikä on lempilounaasi?

Mikä on mieluisin tekemisesi täällä päivätoiminnoissa?

Keiden kanssa syöt lounasta tänään?

Tykkäätkö enemmän askarrella vai pelata pelejä?

Mikä on mieluisin käsityö/askartelu?

Jos saisin viettää päiväni niin kuin haluaisin, niin mitä tekisit?

Kenen kanssa haluaisit viettää päiväsi?

Mitä teet kotipäivinäsi?

Pidätkö enemmän kotipäivistä vai työpäivistä?

Ulkoiletko päivisin?

Mitä teit eilen päivällä?

Keiden kanssa vietit päiväsi?

Mitä teet lounaan jälkeisellä tauolla?

Mikä on päivän paras hetki?

Minkälaisia ääniä kuulet päivän aikana?

Mistä haluaisit keskustella päivän aikana? Kenen kanssa?

Mitä askartelit viimeksi?

Mitä aiot tehdä huomenna päivällä?

Mikä on päiväsi paras hetki?

### Kuvakysymys:

Mitä juot mieluiten lounaalla?

- mehu
- maito
- vesi

Mitä teet näistä mieluiten päivällä?

- askartelu
- lukeminen

- pelaaminen

Mikä näistä on päivä?

- auringonnousu
- päivä
- yö

Mikä näistä kuuluu päivään?

- hammasharja
- sanomalehti
- suihku

Mikä näistä söisit lounaalla?

- ruoka
- jälkiruoka
- leipä (välipala)

## **ILTAPÄIVÄ**

### Kysymys:

Mikä on lempiohjelmasi?

Katsotko televisiota iltapäivisin?

Mitä haluaisit syödä välipalaksi?

Mikä on lempiruokasi?

Kenen kanssa matkustat kotiin?

Millä matkustat kotiin?

Mitä teet ensimmäisenä, kun pääset kotiin?

Minkälainen olisi unelma iltapäiväsi?

Mitä harrastat?

Mitä haluaisit harrastaa?

Ketkä sinua odottavat kotona?

Kenelle kerrot päivän kuulumiset?

Minne haluaisin matkustaa?

Mitä haluaisit tehdä lomalla?

Oletko käynyt jossain lomamatkalla?

Mitä haluaisit syödä päivälliseksi?

Kenen kanssa haluaisit viettää iltapäivän?

Mikä on lempiasiasi huoneessasi?

Kuvakysymys:

Millä matkustat iltapäivisin?

- taksi
- laiva
- lentokone

Mikä näistä söisit päivällisellä?

- ruoka
- jälkiruoka
- leipä (välipala)

Millaisessa talossa asut?

- rivitalo
- omakotitalo
- kerrostalo

Millä haluaisit matkustaa?

- auto
- lentokone
- juna

**ILTA**

Kysymys:

Monelta menet nukkumaan arkisin?

Monelta menet nukkumaan viikonloppuisin?

Mitä syöt iltapalaksi?

Mitä haluaisit syödä iltapalaksi?

Mitä teet ennen nukkumaanmenoa?

Pidätkö saunomisesta?

Onko sinun helppo nukahtaa?

Kenen kanssa vietät aikaa iltaisin?

Oletko joskus valvonut myöhään? Milloin?

Katsotko iltaisin televisiota?

Mitä katsot iltaisin televisiosta?

Mitä teet iltaisin?

Mitä haluaisit tehdä iltaisin?

Oletko käynyt konsertissa?

### Kuvakysymys:

Mikä näistä söisit iltapalaksi?

- ruoka
- jälkiruoka
- leipä (iltapala)

Mikä näistä kuuluu iltaan?

- hammasharja
- kirja
- televisio

Mitä teet mieluiten iltaisin?

- televisio
- ulkoilu
- pelaaminen

## **YÖ**

### Kysymys:

Nukutko yösi sikeästi?

Mitä unta näit viimeksi?

Näetkö yleensä unia?

Saatko helposti unta?

Näetkö usein painajaisia?

Pelkäätkö pimeää?

Mitä pelkää?

Tiedätkö yö aiheisia lauluja?

Missä olet ollut yökylässä?

Minne haluaisit mennä yökylään?

Valvotko täysikuun aikaan?

Heräätkö herkästi öisin?

Kuvakysymys:

Mikä näistä on yö?

- auringonnousu
- päivä
- yö

Yöllä taivaalla näkyy...

- kuu, tähdet
- aurinko
- lentokone

Mikä näistä eläimistä liikkuu öisin?

- pöllö
- koira
- orava

Mikä näistä on täysikuu?

- puolikuu
- sirppi
- täysikuu

Mikä näistä kotieläimistä liikkuu öisin?

- kissa
- koira
- kala